Coriolan Neamțu

Bridge de la A la Z

Editura Recif

CORIOLAN NEAMȚU

BRIDGE

DE LA

A LA Z

PRIMII PAȘI
LICITAȚIA
LICITAȚIA COMPETITIVĂ
JOCUL DE LEVATĂ AL DECLARANTULUI
JOCUL ÎN APĂRARE
MISCELANEA

Grafica coperților *„rose sixty"* a fost realizată de :
arhitect Ilinca Macarie, Köln
arhitect Arthur O'Looney, Dublin

Fotografia autorului a fost făcută în 1999 de Manigeh Vettovaglia

CORIOLAN NEAMȚU s-a născut în anul 1925, la Satu-Mare, într-o familie de intelectuali ardeleni. A urmat liceul la Satu-Mare, Cluj şi l-a terminat la Matei Basarab în Bucureşti. Este licenţiat al Facultăţii de Drept şi al Academiei de Înalte Studii Comerciale şi Industriale din Bucureşti. A lucrat ca economist şi planificator într-un Institut de proiectare şi la Trustul de Construcţii Miniere.

Preocuparea sa deosebită pentru bridge i-a permis să depăşească insatisfacţiile profesionale, inerente regimului comunist, şi să se dedice cu pasiune acestei preocupări. Promotor şi organizator al jocului de bridge în România, director de turnee şi profesor de bridge, Coriolan Neamţu a scris şi editat între anii 1970-1983 (an în care bridge-ul a fost interzis) revista Expert Bridge, tipărită şi difuzată în sute de exemplare într-o cvasi-clandestinitate. Ziarist de specialitate, având rubrici în reviste şi ziare din ţară şi dese contribuţii la revistele de prestigiu din străinătate, a scris o seamă de lucrări de literatură de bridge : *Bridge competiţional* (1973), *Bridge distractiv* (1982), *Start bridge* (1990), *Umoristic bridge* (1991) şi *Bridge convenţii* (1991). Fiind şi un mare iubitor de animale, autorul a publicat în anul 1979 o carte intitulată *Câinele, prietenul omului*, care la data apariţiei s-a bucurat de un mare succes. În anul 2000 a publicat volumul de maxime şi cugetări latine *Restitutio in absurdum*.

Este membru al Jockey Clubului Român, al Asociaţiei Internaţionale a ziariştilor de bridge, vicecampion mondial de bridge al IBPA în 1992 la Salsomaggiore şi redactor al rubricii de bridge din Magazinul Timpul Liber, suplimentul săptămânal al ziarului România Liberă.

Motto :

I hazard the opinion that the essentials for playing a good game of bridge are to be truthful, clearheaded and considerate, prudent but not averse to taking a risk and not to cry over spilt milk. And, incidentally, those are perhaps also the essentials for playing the more important game of life.

William Somerset Maugham

(Îndrăznesc să afirm că pentru a juca bine bridge este important să fii corect, exact, cu capul limpede, atent, prudent, dar nu ostil asumării unui oarecare risc, şi să nu te lamentezi dacă încercarea a eşuat. Şi oare nu asta este esenţial şi în jocul mult mai important, pe care-l reprezintă viaţa ?)
Mai departe, adaugă ***In fact, when all else fails – sport, love, ambition – bridge remains a game to be enjoyed.***

Mulțumiri

Omagiul meu se îndreaptă spre soția mea Liliana, pentru munca intensă și obositoare pe care a depus-o în prelucrarea la computer a volumului, și pentru sprijinul permanent pe care mi l-a oferit, fără de care, poate, această carte nici nu ar fi ajuns să fie publicată.

Autorul

CUPRINS

PREFAȚĂ 9

PARTEA I-a : **PRIMII PAȘI** 11

1. *Istoria jocului de bridge* 13
2. *Cum se joacă bridge-ul* 17
3. *Despre cărți, culori și rangul lor* 23
4. *Despre atu, jocuri de culoare și de fără de atu, fit, misfit, taiuri și defose* 24
5. *Despre distribuții și tipuri de mâini* 27
6. *Despre puncte de onor, puncte de distribuție, levate defensive, levate perdante și levate de joc* 30
7. *Cum se desfășoară jocul de levată* 35
8. *Despre licitație* 37
9. *Despre contracte, vulnerabilitate, speranța de levate, evaluarea mâinii* 42
10. *Cum se marchează și se ține scorul* 46
11. *Bridge și matematică* 51

teoria locurilor vacante - teoria simetriei - principiul alegerii limitate

12. *Remember* 58

PARTEA II-a : **LICITAȚIA** 59

1. *Principii teoretice ale licitației* 63
2. *Evaluarea mâinilor* 74
3. *Clasificarea deschiderilor* 82
4. *Deschiderile de unu la culoare* 85

reguli generale (condiții, perspective de contract, deschideri pe locul trei, pe locul patru, regula lui 20, a 4-a culoare forcing, licitația inversată, licitațiile forcing și nonforcing, licitațiile cu salt, „2 peste 1" în cadrul sistemului) - răspunsuri la deschiderile de unu la culoare - a doua vorbire a deschidentului - a doua vorbire a repondentului - deschiderile pe culori minore în sistem (licitații care debutează cu 1♣ - 1♦, cu 1♦ - 2♣, inverted minor raise) - deschiderile pe culori majore în sistem (răspunsuri, convenția Drury, 1 FA forcing, 2 FA Jacoby, 3 FA direct, splinter, trial bid, redeclarațiile deschidentului)

5. *Deschiderea de 1 FA și răspunsurile* 126

convenția Stayman - licitațiile de transfer (transferurile Jacoby)

6. *Deschiderile tari* 133

deschiderile de 2 FA - deschiderile de două la culoare tari (ACOL, sistemul francez) - deschiderea de 2 ♣ forcing în sistem

7. *Deschiderea de 3 FA Gambling* 138

8. Licitația de șlem 139
cue-biduri - convenția Blackwood - convenția Gerber - convenția Splinter - controlul calității culorii de atu
9. Deschiderile de baraj 146
deschiderile de 2 ♦, 2 ♥, 2 ♠ slabe - deschiderea de 2 ♦ Multi - deschiderile la nivelul trei, patru, cinci
10. Licitația cu marcă parțială 154
11. Quiz 156
12. Remember 164

PARTEA III-a : **LICITAȚIA COMPETITIVĂ** 165

A. ***LICITAȚIA ÎN INTERVENȚIE*** 167
1. Principiile licitației în intervenție 167
principiul lui 2 și 3 sau regula lui 500 - factorul Delta - pas-ul capcană - motivele intervențiilor - tipurile intervențiilor
2. Intervenție prin culoare 171
simplă la primul nivel - la nivelul doi - cu salt - cu bicolore - cu mâini tari - cu culoare în patru
3. Intervenție prin contra de apel 179
scopul - condiții - tipuri de contra de apel - răspunsuri - redecla rații - cazuri speciale : pas-ul de penalizare, free bid, cue-bid
4. Intervenție prin 1 FA 186
5. Intervenție prin 2 FA 188
6. Intervenție prin 3 FA 188
7. Intervenție după deschiderile adverse de două slabe 189
8. Intervenție după alte deschideri adverse de baraj 190
9. Intervenție prin cue-bid direct 192
10. Alte intervenții prin bicolore 193
top and bottom cue-bid - „fără de atu neobișnuit"
11. Intervenție în réveil 195

B. ***LICITAȚIA COMPETITIVĂ*** 203
1. Principiile licitației competitive 203
acțiunile liniei intervenientului - convenția Responsive double - reacțiile liniei deschidentului după diverse intervenții - convenția Lebensohl - competitive double
2. Contra negativ 211
3. Licitațiile de sacrificiu 213
4. Teoria levatelor totale 214
5. Convenții în licitația competitivă 217

C. ***DESPRE CONTRE*** 218
D. *Quiz* 226
E. *Remember* 228

PARTEA IV-a : **JOCUL DE LEVATĂ AL DECLARANTULUI** 229

1. Căile de câştigare a levatelor 231

levate certe-levate incerte - levate prin promovare - majorare - tai

2. Principiile jocului de levată 236

principiul citirii mâinilor - principiul prudenței - principiul de siguranță - strategia controlului mâinii - factorul timp - principiul simetriei - principiul promovării unei culori

3. Planul de joc la contractele de FA 242

4. Planul de joc la contractele de culoare 245

5. Manevrarea culorilor 251

manevre bazate pe probabilități - de necesitate -jocurile de siguranță

6. Impasele 259

7. Manevrarea culorii de atu 271

rolul atuului - extragerea atuului - tehnici de manevrare a atuului (tai la mort, transferul taiului asupra unei alte culori, menținerea controlului prin refuzul taiului, extragerea atuului făcând un joc de siguranță, extragere incompletă, forțarea adversarului să-şi facă atuul major, jucarea culorii secundare, amânarea taiului, tai în cruce, mort inversat, cedare de atu)

8. Tehnicile de bază ale jocului de levată 285

tempo - timing - asigurarea circulației - deducții din numărare - jocul de amânare - coup de Bath - jocul de evitare - perdantă pe perdantă - combinarea liniilor de joc - manevrarea mâinilor bicolore - finaluri de joc, eliminare şi plasare de mână - Lobul - Knock şi Scoop

9. Manevre şi tehnici de joc de expert 324

- *manevre la culoarea de atu* 324

jocuri de reducere la atu (reducere simplă, dublă, triplă, grand coup, subtaiul şi dublul tai) – en passant - devil's coup – smother play- dispariție de levată prin constrângere la tai – scissors coup

- *tehnici de expert* 337

manevra lui Morton - Gambit - manevra lui Pitt - manevra vieneză - manevra scamatorului - manevra lui Robert

10. Schizele 343

11. Tehnici de păcălire 359

12. Remember 366

PARTEA V-a : **JOCUL ÎN APĂRARE** 367

1. Principiile jocului în apărare 369

2. Planul de joc în apărare 372

3. Cartea de atac 373

atacuri standard - atacuri fără indicații speciale (la contractele de FA, la contractele de culoare) - atacuri împotriva 3 FA Gam-

bit - atacuri când flancul a licitat – atacuri când contractul final a fost contrat - atacuri contra şlemurilor

4. Tabele de atacuri 391

5. Despre semnalizări 394

semnalizările standard (semnalizarea de atitudine, semnalizarea de distribuţie) - apelurile de preferinţă (Lavinthal) - apelul Smith

6. Apărarea împotriva contractelor de culoare şi tehnici specifice 401

apărare activă sau pasivă - cartea de atac – returul - semnalizarea - jocul în mâna a doua şi a treia - jucarea cărţii demascate - deblocarea - împiedicarea intenţiilor de tai ale declarantului - provocarea pierderii controlului la atu - forţarea mortului să taie - amânarea câştigării levatei - oportunitatea taiurilor - uppercut-ul - refuzul supratăiului - taiul „en passant" - impasul împotriva partenerului - jocul în tai-defosă - evitarea manevrei în coup de Bath - evitarea plasărilor de mână - numărarea adversarului - ajutorul dat partenerului - jocuri de păcălire

7. Apărarea împotriva contractelor de FA şi tehnici specifice 423

regula lui 11 - regula lui 15 - tehnici specifice de joc de levată: manevra Merrimac, manevra Deschapelles, Jettisonare, măsuri extreme, jocuri de păcălire

8. Quiz 438

9. Remember 444

PARTEA VI-a : **MISCELANEA** 445

1. Reguli de etică şi comportare 447

2. Câteva sfaturi utile 450

3. Codul internaţional de bridge 454

4. Despre sisteme şi câteva convenţii 459

- Sisteme de licitaţie (sistemul standard, trefla de precizie, trefla albastră, ACOL, la majeure cinquième) 459

- Convenţii (Key card BW, Roman BW, FA neobişnuit, Michael's cue bid, Bicolorele Ghestem, Checkback, Convenţii de atac şi semnalizare, altele decât standard (Busso, Russinow, Romane, Jurnalist), Convenţii după deschiderea adversă de 1 FA (Landy, Ripstra, Cappelletti Hamilton) 463

5. Despre bridge-ul competiţional 471

6. Despre probabilităţile matematice 479

7. Vocabular 484

INDEX 491

ABREVIERI 494

BIBLIOGRAFIE 495

Prefață

Literatura de bridge în limba română este foarte săracă, titlurile apărute putând fi numărate pe degetele a două mâini. Se simțea nevoia unei cărți complete de bridge care, pornind de la ABC-ul jocului, prezentând apoi licitația, acțiunile competitive și jocul de levată, atât al declarantului cât și al apărării, să ofere cititorului o lucrare exhaustivă asupra acestui captivant joc. Ca unul care am servit cauza bridge-ului întreaga mea viață, mi-am asumat această, deloc ușoară, sarcină de a pune la îndemână un instrument de lucru bridge-iștilor români, prea puțin familiarizați cu suflul modern ce marchează pretutindeni bridge-ul, cu progresele înregistrate în domeniul licitației, și lipsiți de un manual al jocului de levată.

Bridge-ul este un joc de echipă, partenerii trebuie să vorbească aceeași limbă, să cunoască și să aplice conceptele actuale ale licitației și apărării, pentru a putea fi eficienți și a putea juca de la egal la egal cu adversarii în orice partidă.

Virtuțile acestui joc, care pretinde agerime, calcul lucid, strategie și capacitatea de a lua decizii rapide, l-au făcut să fie considerat un sport al intelectului. El a fost deja recunoscut ca atare și inclus în familia sporturilor olimpice.

Fascinația bridge-ului este mai ușor de remarcat decât de explicat. Pentru unii jocul este o relaxare după o muncă obositoare, pentru cei mai mulți un hobby care le permite să-și petreacă agreabil timpul. Celor ambițioși și dornici de progres, care exersează gândirea logică și așa-zisul „common sense", această carte le va permite ameliorarea performanțelor. Structurarea ei a fost gândită astfel: capitolul introductiv se adresează celor ce iau pentru prima oară contact cu jocul de bridge. Acestora le sugerez, ca o metodă de învățare, să parcurgă tot textul, fără a încerca de la prima lectură să aprofundeze subiectele ce par dificile. În felul acesta își vor face o idee asupra jocului și vor descoperi cu satisfacție la o a doua lectură că noțiunile se așează la locul lor și au luat startul spre statutul de jucător competent. Multe aspecte au fost reluate în fiecare capitol, tocmai pentru a ușura sedimentarea lor.

Partea doua prezintă ca sistem de licitație „standard-ul american" (cu majora în cinci și cea mai bună minoră), un sistem natural ușor de asimilat și care, la ora actuală, este jucat de imensa majoritate a bridge-iștilor din întreaga lume.

Deoarece, în ultimele decenii, în bridge-ul modern au fost înglobate în sistem câteva convenții de mare eficacitate, cum ar fi licitațiile de transfer, deschiderile de două slabe, contrele negative și altele, am considerat absolut necesar ca ele să fie făcute cunoscute celor ce încă mai joacă un „papa-mama bridge" lipsit de perspectivă.

Bridge-ul actual trăiește într-un climat al barajelor și obstrucționării adversarilor, jumătate din done sunt de fapt o luptă dusă contra acestora, motiv pentru care capitolul privind licitația competitivă oferă elementele necesare pentru a face față la ceea ce se joacă mai peste tot în lume.

Două mari capitole, jocul de levată al declarantului și jocul în apărare, pentru prima oară tratat în limba română, sunt prezentate pe larg și au fost concepute în așa fel încât cititorul, luând cunoștință cu tehnicile de bază și studiind zecile de excelente done-exemple, să-și poată ameliora tehnica și lărgi repertoriul.

Bridge-ul este un joc destinat unei elite, cu comportament etic elevat și spirit de fair-play la masă. Cum prea bine spunea Maugham, „bridge is a game to be enjoyed". Doresc din toată inima să ofer cititorului, prin lectura acestui volum, prilejul de a îmbina „utilul cu plăcutul".

Autorul

PARTEA I-a

PRIMII PAŞI

1.

ISTORIA JOCULUI DE BRIDGE

Jocurile de cărţi se împart în două mari categorii. Primei îi aparţin cele în care principalul scop este de a crea **combinaţii de cărţi**, de aici făcând parte Gin, Rummy, Canasta şi altele. Cea de a doua categorie îşi propune ca scop **câştigarea de levate**. Acestei familii îi aparţine Bridge-ul, Whist-ul, Solo etc

Dacă ar fi să căutăm mult în urmă, în negura anilor, sunt dovezi care atestă că jocurile cu cărţi au ajuns în Europa pe la 1300, prin Italia şi Spania, din Extremul Orient, probabil din China şi India, unde erau practicate de peste 1000 de ani.

Bridge-ul descinde direct din jocul de ***whist***, un foarte răspândit joc de cărţi despre care se face o primă menţiune la 1529, dar este sigur că se juca încă înainte de această dată. La rândul lui, whist-ul se trage din ***I trionfi***-ul italian, care este pomenit la 1430 deja, şi din care a evoluat şi tarot-ul. Din Italia aceste jocuri au trecut graniţa şi au ajuns şi în Anglia, etapele parcurse de strămoşii bridge-ului cunoscând diverse denumiri : ***triumph***, ***trump***, ***ruff and honours***, ***wisk*** şi apoi ***whist.***

La whist-ul simplu nu există mort şi nici licitaţie, atuul este stabilit de ultima carte împărţită, iar jocul constă pur şi simplu în a realiza levate.

De la jocul *„hai să câştigăm levate"*, ce se desfăşura într-o tăcere de catedrală, până la elaboratul bridge al zilelor noastre, s-a parcurs un lung drum, la care şi-au adus contribuţia mulţi jucători anonimi, care practicau cu devoţiune distracţia lor favorită. Şi asta s-a datorat unora dintre ei care au dorit ca jocul lor să devină mai complex, mai inteligent, făcându-l să progreseze.

Strămoşul ***Le triomphe et les honneurs*** este pomenit în Gargantua-ul lui Rabelais la 1535, despre ***Ruff and honours*** vorbeşte Cotton la 1674 în opera sa, dar lui Edmond Hoyle îi revine – prin cartea sa scrisă la 1742 şi apărută în sute de ediţii traduse în mai multe limbi – meritul de a fi cimentat whist-ul, care a domnit apoi peste două secole.

Predecesorii whist-ului jucau cu 40 de cărţi, lui Hoyle îi revine contribuţia majoră de a mai fi adăugat 12, pentru ca, astfel, fiecare jucător să aibă 13 cărţi.

În lunga lui evoluţie, copilărescul whist se juca la început fără a exista atu. A fost făcut mai complicat când s-a descoperit importanţa unei culòri care să joace acest rol. A venit apoi deliciul jocului „cu mortul", se pare că spre sfârşitul secolului 19 când, într-un club dintr-o obscură garnizoană din India, trei împătimiţi, aşteptând un al patrulea care nu mai sosea, s-au gândit să etaleze cărţile acestuia pe masă.

Licitaţia s-a născut în mod firesc, pe măsură ce whist-ul trecea prin fazele stabilirii atuului. Ştim că la început atuul a fost un privilegiu al distribuitorului, prin simpla expunere a ultimei cărţi cu faţa în sus. În faza următoare, examinându-şi „mâna", el propunea un atu. Dar cum în multe mâini nu avea nimic de spus, a mai trecut un timp şi distribuitorului i s-a dat dreptul de a trece partenerului său privilegiul de a numi un atu. A urmat epoca în care alegerea se producea după o discuţie în doi. De aici şi până la etapa următoare, în care şi adversarii, având culori bune, şi-au revendicat dreptul de a-şi

impune ca atu o culoare proprie, nu a mai rămas decât un pas. Şi astfel s-a născut licitaţia. Dar ea nu era continuată decât uneori până la nivel de manşă, pe parcurs una din axe renunţa să conteste nivelul atunci când îşi dădea seama că a continua era periculos. Iar cealaltă axă, nemaiavând adversar, nu avea nici un interes să o continue până la manşă, de îndată ce şi aşa era bonificată dacă o realiza. Funcţiona practica minimei rezistenţe. Nu a mai rămas apoi decât să se ajungă la whist-ul cu licitaţie şi să se reboteze noul joc denumindu-l bridge.

Etimologia cuvântului bridge, ca nume al jocului, este un subiect controversat, unii acceptă că este denumit astfel fiind asemănător unui pod peste care se trece licitaţia de la un jucător la celălalt. Alţii cred că numele se trage de la unele carnete de scor, la modă în acele vremuri, şi la care tabela avea forma unei arcade de pod pe care *se înşiruiau punctele realizate*. Amatorii de pitoresc susţin că este vorba despre podul de peste Bosfor, pe care-l traversau jucătorii ca să ajungă la cafenelele unde se juca whist, zicând „trec podul să joc"

Am găsit o referire în cartea *Bridge de loisir* a elveţianului de origine română Al.Vraca, care pretinde că originea numelui jocului ar veni de la briciul cu care, în 1877 la Plevna, se bărbiereau ofiţerii români. Aceştia, jucând whist, tăiau cu atuul.

Un pamflet apărut în Anglia în anul 1886, prin care se explica whist-ul rusesc, intitulat *„Biritch, or russian whist"*, a devenit extrem de popular, citit de foarte multă lume care a morfolit cuvântul *à l'anglaise* pronunţând bridge şi aceasta ar sta, zic alţii, la baza numelui jocului. Iar faptul că în rusa arhaică biritch era denumit cel ce striga, făcea anunţurile în cadrul cetăţii, ar părea să constituie o explicaţie destul de logică.

Înclin pentru prima variantă, deoarece la whist-ul cu atu privilegiul de a numi atuul putea fi transferat partenerului, *„I bridge it "*, atunci când distribuitorul nu avea vreo propunere de făcut.

Zeci de ani au existat, în paralel, partizani ai whist-ului, care îl jucau cu conservatorism, şi „progresiştii", care ulterior l-au detronat în favoarea bridge-ului. Îl regăsim sub numele de ***bridge whist*** în 1894, când lordul Brougham îl introduce la faimosul şi exclusivistul Portland Club din Londra. În 1900, R.F.Foster publică o celebră carte despre noul joc. Să mai aşteptăm câţiva ani până în 1905, an ce pare să fie cel ce marchează debutul licitaţiei, perioadă în care devine cunoscut sub numele de ***auction bridge***.

Atât felul de a marca cât şi rangul culorilor au cunoscut schimbări în această evoluţie care a condus la ***contract bridge***. Cel mai important pas s-a produs atunci când s-a introdus regula potrivit căreia nu concura la stabilirea manşei decât numărul de levate declarat. La whist, dacă spuneai două pici şi făceai patru, se marca manşa, ceea ce diminua efortul mental cerut de o licitaţie elaborată şi păstra jocul în categoria jocurilor de salon. Primii care au militat pentru a nu marca manşa decât dacă ea a fost licitată, au fost francezii, *„vive la France"*, cu al lor ***bridge plafond*** jucat în jurul anilor 1910 – '20 cu precădere pe Coasta de Azur, în cafenelele de pe Promenade des Anglais. Ideea i-a mai frământat şi pe alţii şi, la fel cum evoluţia whist-ului s-a operat în mai multe zone în care era practicat, iată că pasul final a fost făcut, de data aceasta în America, de renumitul

jucător de bridge milionarul Harold Vanderbild. Acesta, în timpul unei croaziere cu iahtul său Finland alături de un grup de prieteni jucători, când trecea prin canalul Panama, la 31 octombrie 1925, a prezentat definitivarea actualei tabele de scor a contract bridge-ului.

Trei prevederi majore au fost statuate. Prima este cea care stabileşte că numai levatele licitate şi realizate concurează la obţinerea manşei şi apoi a roberului. Cea de a doua a fost introducerea noţiunii de vulnerabilitate atât ca sens cât şi ca denumire, acţiune la care se pare că şi-a adus contribuţia şi o anonimă turistă prezentă pe vas, care cunoştea termenul tocmai dintr-un club Hong-Konghez, iar cea de a treia, stabilirea de prime pentru manşă, rober şi şlemuri licitate.

Whist-ul este fără îndoială un joc de origine engleză şi evoluţia lui spre bridge – trecând prin etapele de fixarea atuului, etalarea mortului şi apoi descoperirea licitaţiei – aparţine în cea mai mare măsură acestora, dar nu se poate nega şi contribuţia jucătorilor din alte zone. De fapt, după ce jocurile de cărţi au fost introduse în Europa, primii care le-au practicat au fost nobilimea, curţile regale şi imperiale, unde erau considerate ca fiind distracţia favorită. Cercurile de negustori şi apoi burghezimea le-au prins şi ele gustul, atât pentru plăcerea de a juca cât şi pentru că le conferea un statut mai elevat.

Whist-ul s-a jucat în tranşeele Sevastopolului, la Plevna, în cafenelele Constantinopolului, în Egipt, era foarte răspândit în Rusia şi a ajuns în colonii până la Hong-Kong, Australia sau America, pe întreaga coastă a Mediteranei, în India şi în multe alte locuri. De fapt răspândirea whist-ului poate fi asemuită drumului mătăsii, dar în sens invers, de la Londra spre India prin Constantinopol şi Egipt, pe coasta Rivierei mediterane într-un traseu dus-întors care apoi s-a ramificat spre Rusia şi a trecut oceanul Atlantic. Cluburile sunt o invenţie englezească, cafeneaua una orientală, iar saloanele barurilor una a „lumii noi"

Declinul whist-ului în favoarea auction bridge-ului de la început de secol şi apoi în favoarea contract bridge-ului s-a produs rapid după ce Vanderbild a pus la punct noua tabelă de scor şi a militat neîncetat pentru detronarea fostului joc. Un merit uriaş în promovarea contract bridge-ului îi revine lui Elly Culbertson, un expert american născut în România, considerat părintele bridge-ului modern. Elly şi soţia lui Josephine erau renumiţi jucători americani, dar şi excelenţi oameni de afaceri şi pedagogi. El a înfiinţat şcoli de bridge în toate marile oraşe americane, a publicat cărţile de teorie a licitaţiei şi jocului de levată (celebrele ***Gold book*** şi ***Red book***) în milioane de exemplare şi a făcut o imensă propagandă între anii 1930 –'40 în mod extrem de eficient cu ajutorul mass-mediei interesată de eveniment.

Imediat după cel de al doilea război mondial a fost rândul lui Charles Goren, un alt expert american de mare valoare, de a contribui la răspândirea contract bridge-ului, în special în elaborarea unui sistem ştiinţific de licitaţie.

Ce se poate spune, din punct de vedere istoric, referitor la evoluţia jocului de levată ?

El nu s-a modificat foarte mult, deoarece tehnica jocului de levată a rămas aceeaşi încă de pe vremea când Hoyle şi-a publicat cartea, sau în 1840 când Guillaume Deschapelles a scris faimosul său ***Traité du Whist***.

În Anglia mari jucători, ca Payne, Clay, Cavendish sau Pole, au scris excelente lucrări despre cum trebuie jucate cărțile. Primul exemplu de schiză a fost publicat la 1863 la Viena, după ce un jucător a executat cunoscuta *Viena Coup* la un joc de whist.

Începând cu secolul 20 jocul de levată a progresat şi el ca nivel, dar acest lucru s-a datorat mai puțin unor metode noi, cât mai degrabă faptului că literatura de bridge a fost în măsură să pună la îndemâna cititorilor cărțile care să le permită să învețe după manuale regulile jocului de levată şi să-şi cizeleze astfel tehnica. Ceea ce unii doar intuiau la whist ca fiind o tehnică necesară pentru a câştiga levatele, se găseşte acum în orice carte de bridge. Poate doar capitolul semnalizărilor să fie cel în care idei înnoitoare pot fi percepute de-a lungul ultimelor decade. Deşi, la 1821, amiralul Burmey s-a ridicat împotriva semnalizării la whist pe care o propuneau unii, spunând că „dăunează integrității jocului".

Să menționăm şi faptul că primul duplicat (concurs) de whist a avut loc la Londra în 1857 şi a fost organizat de Henry Jones, mai bine cunoscut sub numele de Cavendish.

Bridge-ul este un joc căruia în fiecare zi i se aduc perfecționări şi pe care poți să-l joci din ce în ce mai bine, practicându-l în mod curent, şi imensa literatură de specialitate contribuie la acest progres permanent. Se estimează la câteva zeci de milioane numărul celor ce au îndrăgit şi practică acest joc minunat.

2.

CUM SE JOACĂ BRIDGE-UL ?

De ce este nevoie pentru a juca bridge – Pachetul de cărţi – Preliminariile jocului, alegerea partenerului – Împărţirea cărţilor, aranjarea lor în mână – Principiul jocului – Explicarea jocului – Vocabularul specific – Mecanismul jocului de bridge – Prezentări grafice

Cu ajutorul noţiunilor prezentate în acest capitol veţi lua startul în învăţarea jocului de bridge, luând contact, prin intermediul lor, cu principiile sale fundamentale.

În primul moment poate nu veţi înţelege complet totul, nu vă îngrijoraţi însă. Pas cu pas, lucrurile se vor clarifica ; vă recomandăm să reluaţi de două ori fiecare noţiune (ele se vor repeta adesea în text), este o condiţie normală unui începător pentru a aprofunda un material. Recitind şi încercând să lămuriţi punctele la care sunteţi nedumerit, totul se va aşeza la locul cuvenit.

Ideal este de a completa lectura cu exerciţii practice în compania unor prieteni, tot începători. Doar citind fără a începe să jucaţi, fără practică, progresele vor veni mult mai încet. Trebuie să învăţaţi şi să vă familiarizaţi cu un limbaj specific şi abia apoi să începeţi să gândiţi bridge. După ce veţi asimila principiile de bază, se va trece mai departe mult mai uşor.

Este cazul să precizăm şi că principiile de bază conform cărora se joacă bridge-ul nu sunt dogme absolute, de la care nu ai voie să te abaţi, ci doar un ghid de *common sense* care trebuie urmat în permanenţă. Licitaţia în bridge nu poate fi perfectă, în sensul că deseori ea nu poate transmite imediat toate informaţiile exacte partenerului, pentru că „nici o mână nu seamănă cu alta", cum zice o veche butadă. Dar tocmai efortul acesta, de a face dialogul cât mai eficace, reprezintă *sarea şi piperul* bridge-ului, iar cunoaşterea principiilor fundamentale, dar şi isteţimea şi inteligenţa proprie jucătorilor de bridge, vă vor permite să atingeţi cele mai bune rezultate, savurând totodată satisfacţia pe care o oferă acest joc.

De ce este nevoie pentru a juca bridge

Bridge-ul este un joc la care iau parte patru persoane, două jucând ca parteneri împotriva celorlalte două, care le vor fi adversari. Jucătorii se aşează la o masă, de preferinţă pătrată, faţă în faţă, şi au nevoie de cărţi de joc şi un carnet în care se înscriu rezultatele şi se marchează scorul

Pachetul de cărţi

Pentru joc se foloseşte un pachet conţinând 52 de cărţi având patru culori : pică, cupă, caro şi treflă. Fiecare culoare conţine 13 cărţi ; rangul cărţilor în ordine descrescătoare este As, Rigă, Damă, Valet, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2, iar al culorilor este pica, cea mai scumpă, urmată de cupă, caro şi treflă.

Este de dorit să folosiţi pentru joc două pachete de cărţi, de preferinţă de culori diferite, fiindcă, deşi în joc nu este decât unul, cel de al doilea poate fi pregătit, pentru a scurta timpii morţi, în vederea începerii imediate a jocului următor. În timpul împărţirii

cărților, cel de al doilea pachet este amestecat de partenerul ***distribuitorului*** și plasat în stânga jucătorului ce va urma la rând la împărțit, pentru ca el să-l poată lua imediat, da la ***tai*** în dreapta și împărți după ce s-a încheiat primul joc.

Preliminariile jocului, alegerea partenerilor

Un pachet de cărți este răsfirat pe masă cu fața în jos și fiecare jucător își alege câte o carte. Cei care au tras cărțile mai mari în rang vor fi parteneri împotriva celorlalți doi în prima partidă. În cazul că două cărți sau mai multe au aceeași valoare, rangul culorii va decide împerecherea. De exemplu, să presupunem că s-au tras următoarele patru cărți: 7 de caro, Dama de pică, 5 de treflă și 7 de cupă. Vor juca împreună cei ce au tras Dama de pică și 7 de cupă contra celor cu 7 de caro și 5 de treflă. Jucătorul care a tras cartea cea mai mare are dreptul să-și aleagă locul la masă, loc în funcție de care se așează ceilalți, și tot el va împărți cărțile (în sensul acelor de ceas, începând cu jucătorul din stânga). În limbajul bridge-istic el este numit ***distribuitor***, sau, preluat din franceză, ***donneur***. După prima partidă, sau ***rober***, rând pe rând jucătorii își schimbă partenerul, astfel încât să joace cu toți ceilalți. Desigur că se pot juca mai multe robere cu același partener, dacă se convine astfel, se poate aranja să se joace cu axe fixe, se pot acorda revanșe, după cum există scheme și pentru partide cu cinci sau chiar șase jucători - rând pe rând părăsind jocul unul sau doi dintre ei, într-o formulă în care fiecare să joace până la urmă cu toți ceilalți.

Împărțirea cărților, aranjarea lor în mână

După așezarea la masă, jucătorul din stânga celui ce a hotărât așezarea, a distribuitorului, ia pachetul, îl amestecă și îl dă distribuitorului. Acesta îl prezintă celui din dreapta lui pentru tai și apoi, în ordinea acelor de ceas, de la stânga la dreapta, va împărți rând pe rând, cu fața în jos, câte o carte fiecărui jucător până la terminarea celor 52 de cărți, ultima carte revenindu-i. După fiecare joc, succesiv, fiecare jucător devine la rândul lui distribuitor.

Câte cărți vor avea fiecare ? Câte 13.

Cine va primi ultima carte ? Distribuitorul.

Este curtenitor a nu lua cărțile în mână înainte de terminarea împărțirii lor, distribuitorul trebuie să poată supraveghea operațiunea și împiedica o eventuală eroare (o carte pe față). Dacă cineva are mai multe sau mai puține cărți, ***dona*** trebuie redistribuită.

O astfel de împărțire a pachetului de cărți, denumită ***donă***, va fi ridicată de pe masă după ce toate cărțile au fost distribuite, fiecare jucător primind o ***mână*** ce conține deci 13 cărți. Aceste cărți le va aranja pe culori, alternând dacă va dori o culoare neagră (pica și trefla) cu una roșie (cupa sau caroul), ca să-i fie mai ușor de distins, fără însă a oferi ocazia partenerului sau adversarilor de a-i vedea cărțile. Aranjate astfel, cărțile se țin într-o mână în formă de evantai, răsfirate, pentru a putea fi studiate și apreciată valoarea lor, pentru a le facilita identificarea, aprecierea valorii și lungimii culorilor – adică ***forma*** și ***forța*** mâinii proprii.

Bridge-ul se joacă cu mâinile ascunse vederii celorlalți jucători, cu excepția mâinii ***mortului*** (denumire dată jucătorului care este partenerul celui ce a câștigat ***licitația***), care va fi etalată pe masă.

Principiul jocului

Fiecare donă de bridge se desfăşoară în doi timpi :

1) ***licitaţia***, respectiv căutarea unui ***contract*** optim, ce va fi solicitat de una din axe şi care presupune realizarea unui anumit număr (***nivel***) de ***levate***.

2) ***jocul de levată***, de pe urma desfăşurării căruia ***declarantul*** reuşeşte să realizeze numărul de levate licitat sau permite adversarilor (***flancului***) să împiedice reuşita contractului.

Scopul jocului este de a marca în propria coloană cât mai multe puncte posibile pentru axă şi el se poate atinge în două feluri :

1) licitând şi apoi reuşind realizarea unor contracte de ***manşă*** sau ***parţiale***, apoi a partidei (***rober***-ului) şi a primelor acordate ***şlemurilor*** licitate şi făcute.

2) împiedicându-i pe adversari să realizeze contractele pe care le-au licitat şi marcând astfel în coloana axei proprii penalizările suferite.

Intenţia celor două perechi este de a câştiga în cadrul fiecărei done un număr cât mai mare de levate pentru propria axă. O ***levată*** reprezintă un număr de patru cărţi, câte una furnizată (în sensul acelor de ceas, etalată pe masă, cu faţa în sus) de către fiecare jucător. Acest grup de patru cărţi, numit şi ***tric*** (levată), este câştigat de jucătorul care a contribuit cu cea mai mare carte din culoarea atacată. Există obligaţia de a răspunde la culoare, ceea ce presupune că, dacă primul jucător a atacat o pică de pildă, toţi vor trebui să pună pică din mână. Neavând pică, jucătorul poate juca orice carte alege din celelalte culori. Anumite jocuri se vor juca cu o culoare dominantă, determinată de licitaţie, culoarea de ***atu***.

La levată se poate deci juca o carte mare, după cum se poate contribui şi cu una mică, respectând obligaţia de a răspunde la culoare. Dacă un jucător nu mai este în măsură să răspundă la culoarea cerută, atunci el va ***defosa*** o carte din ierarhia unei alte culori, de obicei alegând pentru aceasta o carte fără importanţă.

Cum se compune deci o levată ? Un jucător pune pe masa de joc o carte cu faţa în sus. Principiul care guvernează jocul cere ca fiecare jucător, rând pe rând, de la stânga spre dreapta, să furnizeze câte o carte, obligatoriu din aceeaşi culoare, iar cel care a pus cea mai mare carte, ***duce*** (câştigă) levata. Este de observat aici că dacă un jucător a pus o carte mare, cu care se presupune că va câştiga levata, este firesc ca partenerul lui să nu irosească şi el o carte mare, într-o levată deja câştigată de axa respectivă. După închiderea levatei, jocul continuă similar pentru levata următoare, primul jucând cel ce a câştigat-o pe precedenta, până ce toate cele 13 cărţi au fost epuizate. După aceasta se procedează la numărarea levatelor câştigate de fiecare axă şi la înscrierea punctelor obţinute în fişa de scor.

Explicarea jocului

Aţi dedus desigur că marcarea unui anumit număr de puncte implică realizarea unui anumit număr de levate, pentru care se atribuie puncte. Câştigarea unei partide de bridge, adică a unui ***rober,*** presupune realizarea a două manşe din trei. O ***manşă*** se obţine atunci când una din axe înscrie un ***scor*** de 100 de puncte, care poate fi realizat fie printr-un singur joc de valoarea integrală a manşei, fie prin mai multe jocuri la care se marchează ***scoruri parţiale,*** ce se vor cumula până la totalizarea a 100 de puncte.

Perechea care a realizat prima două manşe câştigă roberul şi beneficiază de o primă de joc substanţială, în afară de punctele obţinute pe parcursul roberului. Dacă asemănăm o partidă de bridge cu una de volei sau de tenis de pildă, roberul poate fi câştigat cu 2 0 sau 2 1.

Principiile jocului cer ca adversarii să concureze pentru adjudecarea dreptului de a juca mâna, în acest scop având loc o ***licitaţie***, care în final conduce la un ***contract*** (un anumit număr de levate pe care axa se angajează să-l realizeze).

De aici provine numele jocului, cunoscut de fapt şi sub denumirea de ***contract bridge***, prevederea cea mai importantă fiind cea potrivit căreia nu poţi să marchezi o manşă (respectiv cele 100 de puncte) dacă prin licitaţie nu ai contractat realizarea numărului de levate care să conducă la 100 de puncte.

Jocul debutează deci printr-o ***licitaţie*** în care, rând pe rând, în sensul acelor de ceas, jucătorii îşi dispută numărul de levate pe care cred că le vor putea realiza, ţinând seama de valoarea cărţilor pe care le deţin - licitaţie care trebuie să crească la fel cum se întâmplă într-o licitaţie de obiecte sau valori. Aţi asistat la o asemenea licitaţie ? Cei ce participă oferă un preţ iniţial şi apoi doritorii concurează, făcând oferte din ce în ce mai ridicate până când unul achiziţionează bunul care a făcut obiectul licitaţiei, ceilalţi renunţând.

Începerea licitaţiei îi revine celui care a împărţit cărţile. Conversaţia este extrem de scurtă, jucătorii având latitudinea să spună ***pas***, sau să numească culoarea pe care o propun ca ***atu***, indicând numărul de levate (tricuri) pe care cred că pot să le realizeze.

După terminarea licitaţiei se trece la partea doua a jocului, cunoscută sub numele de ***jocul de levată***, în care axa care a câştigat ***contractul*** va trebui să realizeze numărul de levate la care s-a angajat, iar adversarii se vor strădui să-i împiedice s-o facă, obţinând astfel ***căderea*** lor.

Fiecare jucător având câte 13 cărţi, vor fi 13 levate. Levata va fi câştigată de cartea cea mai mare în rang, din cele care compun levata.

Prima carte jucată se numeşte ***atac.*** Operaţiunea de a furniza în levată o carte de o altă culoare se numeşte ***defosă***, iar jucătorul care a defosat nu va putea câştiga levata chiar dacă ar fi pus, de pildă, o carte de altă culoare având un rang superior.

Cel care a câştigat levata – a pus cea mai mare carte din culoarea cerută sau ***a tăiat*** (cu o carte din culoarea de atu) – continuă jocul efectuând atacul următor pentru levata a doua ş.a.m.d.

Evident că, scopul fiind câştigarea levatelor, fiecare jucător va încerca, punând câte o carte, să o învingă pe precedenta. Dar, bridge-ul fiind un joc de parteneriat, indiferent care din jucătorii unei axe câştigă o levată, aceasta aparţine axei respective. Cu alte cuvinte dacă, aşa cum am mai spus, pe parcursul furnizării la levată partenerul a pus o carte mare, dumneavoastră nu trebuie să puneţi una şi mai mare, levata oricum vă aparţine. Sau să tăiaţi cu un atu o levată câştigată de partener.

Unul din jucătorii axei ţine levatele câştigate pentru ambii, plasându-le în faţa lui, cu faţa în jos pe masă, eventual perpendicular unele pe altele, pentru a putea fi mai uşor numărate la sfârşit.

Când toate levatele au fost jucate (13), se stabileşte câte a câştigat fiecare axă şi care este rezultatul (***scorul***) ce trebuie înscris (contract just făcut, căderi, levate în plus etc.).

Vocabularul specific

O serie de cuvinte specifice fac parte din vocabularul jocului şi ați avut deja ocazia să luați cunoştință cu unele din ele (tipărite cu aldine în text). Le veți regăsi explicate şi la sfârşitul acestui volum şi, foarte curând, folosirea lor vă va deveni familiară.

Separat de acest vocabular, sunt folosite 38 de expresii, care sunt singurele care pot fi pronunțate pe parcursul licitației. Un jucător poate spune ***pas*** sau poate licita o culoare – spunând numărul de levate şi atuul propus (de exemplu.: 2 cupe sau 3 carale sau 4 FA), adică 35 de posibilități. Tot pe parcursul licitației un jucător mai poate pronunța, când îi vine rândul după ce un adversar a vorbit, cuvântul ***contra***, o licitație care dublează punctele pentru realizarea contractului sau punctele de penalizare în caz de nereuşită. Evident că un contra este dat cu intenția de a penaliza adversarii şi manifestă neîncrederea în reuşita contractului. După un contra mai există un singur cuvânt folosit, dacă este cazul, şi anume ***recontra***, care mai dublează o dată scorurile precedente. Evident că după contra sau recontra licitația poate continua, prin declararea altor culori la paliere superioare, după cum se va explica.

Mecanismul jocului de bridge

O metodă simplă de învățare poate fi exersată trecând prin diverse faze de complicare treptată a jocului de whist :

1. ***Whist fără atu***

Se distribuie cărțile, jucătorii față în față sunt parteneri, cel din stânga distribuitorului atacă o carte. Fiecare jucător trebuie să răspundă la culoare şi să joace cele 13 levate, după care se numără câte levate au făcut. Se joacă în ordinea ceasului, cel ce câştigă joacă mai departe (interes de a juca lungimile începând cu cărțile mari).

2. ***Whist cu atu***

La fel ca înainte, dar prima sau ultima carte se arată şi determină un atu. Cel din stânga atacă, se răspunde la culoare dar se poate şi tăia sau supratăia (nu e obligatoriu). Cel mai mare duce. Variantă : distribuitorul îşi numeşte culoarea de atu (interes de a juca cărțile mari).

3. ***Whist cu mort***

Partenerul distribuitorului va fi mortul şi va pune cărțile pe masă, declarantul (partenerul acestuia) determină atuul sau fără de atu. În alegerea atuului, se va căuta să aibă împreună minimum 8 cărți. Cel din stânga atacă, jocul se desfăşoară ca şi cele precedente, declarantul joacă şi pentru mort. Este prima formă de joc în care jucătorii văd şi alte 13 cărți în afară de ale lor. Variantă : cei doi pot discuta şi sugera atuul.

4. ***Whist cu licitație, numărând punctele deținute***

Jucătorii numără cărțile de onor (vezi subcapitolul 6), spun câte puncte au, axa care are majoritatea (peste 20) câştigă şi partenerii discută între ei atuul sau decid să joace fără de atu (FA). Sugerând atu, ei propun culorile lungi, în cinci cărți sau apoi în patru. Cel ce a sugerat culoarea sau FA devine declarant, celălalt, mort (se etalează). Variantă în loc să facă doar 7 levate, având peste 20 de puncte, se specifică câte levate ar fi bine să facă, după scala :

20 – 22 puncte	7 levate la FA
	8 levate la atu
23 – 25 puncte	8 levate la FA
	9 levate la atu

26 – 32 puncte	9 levate la FA 10 sau mai multe pe culorile majore
29 puncte	11 levate pe culorile minore
33 – 36 puncte	mic şlem
37 – 40 puncte	mare şlem

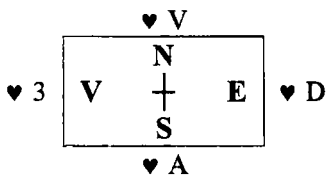
Prezentări grafice

Când scriem o donă sau o arătăm într-o diagramă, cărţile vor fi prezentate astfel :

♠ R 6 5
♥ A 7 4 3
♦ R D 3 2
♣ 7 6

sau : ♠ R 6 5 ♥ A 7 4 3 ♦ R D 3 2 ♣ 7 6

În prezentarea grafică sau în comentarea unui joc, se utilizează de obicei o diagramă care reprezintă punctele cardinale, cei patru jucători fiind denumiţi Nord, Sud, Est şi Vest. Prezentarea grafică a unei levate jucate :



Sud este declarant, Vest a jucat primul, a atacat 3 de cupă, Nord a pus Valetul, Est Dama iar Sud Asul. Levata a fost câştigată de Sud, care a pus cartea cea mai mare în rang.

Să remarcăm un lucru important legat de acest exemplu. Sud ar fi putut să câştige şi cu Riga dacă îl avea, după cum, dacă nu ar fi vrut să câştige levata, ar fi putut pune o cupă mică – caz în care levata ar fi fost câştigată de către Est.

Diagrama unei done complete, cu cele patru mâini :

Distribuitor : Est
Vulnerabili : N-S

	♠ 7 5 4 ♥ V 8 6 ♦ A D 9 ♣ R 9 6 3	
♠ V 9 3 ♥ 9 5 ♦ 10 6 5 3 2 ♣ D 7 5	N V E S	♠ - ♥ A R D 10 3 2 ♦ R 8 7 4 ♣ 10 8 2
	♠ A R D 10 8 6 2 ♥ 7 4 ♦ V ♣ A V 4	

Contract : 4 ♠.
Atac : ♥ 9.

3.

DESPRE CĂRŢI, CULORI ŞI RANGUL LOR

Rangul cărţilor – Denumirea şi rangul culorilor

Aţi aflat de-acum că bridge-ul se joacă cu un pachet obişnuit de 52 de cărţi (fără jokeri), având un număr de 13 cărţi în fiecare din cele patru culori.

Rangul cărţilor

Fiecare culoare are treisprezece cărţi, cea mai mare în rang fiind Asul, urmat de Rigă, Damă, Valet, decar, în ordine descrescătoare, până la 2.

Primele cinci cărţi din fiecare culoare au o valoare mai importantă şi sunt denumite cărţi de onor (***onori***). 9, 8 şi 7 sunt cărţi intermediare, iar cele de la 6 în jos cărţi mici. Aceasta nu înseamnă că sunt lipsite de importanţă în economia unui joc ; după ce cărţile mari au fost jucate, pot fi promovate drept cărţi câştigătoare şi cele mai mici în rang.

Denumirea şi rangul culorilor

După cum cărţile au rangul lor, tot aşa şi culorile au un rang al lor. Denumirea culorilor, în ordinea crescătoare a rangului, este :

Treflă - simbol = ♣
Caro - simbol = ♦
Cupă - simbol = ♥
Pică - simbol = ♠

Cea mai ***ieftină culoare*** este trefla şi cea mai ***scumpă*** pica. Cu alte cuvinte, dacă un jucător a licitat caro iar următorul pică la acelaşi nivel, aceasta din urmă, fiind de rang superior, câştigă licitaţia la palierul respectiv.

Vom afla în cele ce urmează cum se desfăşoară o secvenţă de licitaţie şi, apoi, cum se joacă levata.

Mai trebuie precizată şi existenţa celei de a cincia denumiri, şi anume ***fără de atu***, cea mai scumpă în rang, care nu are simbol şi nu este reprezentat printr-un alt grup de 13 cărţi ci, pur şi simplu, vrea să spună că anumite jocuri vor putea fi jucate fără ca vreo culoare să fie mai importantă decât celelalte, că nu va conta decât criteriul impus de rangul cărţilor la levata în curs, respectând obligaţia de a răspunde la culoarea cerută.

Cupa şi pica sunt cunoscute şi sub numele de ***culori majore***, iar trefla şi caroul ***culori minore***. Cupa şi caroul au semnele roşii, iar pica şi trefla le au negre.

4.

DESPRE ATU, JOCURI DE CULOARE ŞI DE FĂRĂ ATU, FIT, MISFIT, TAIURI ŞI DEFOSE

Despre atu

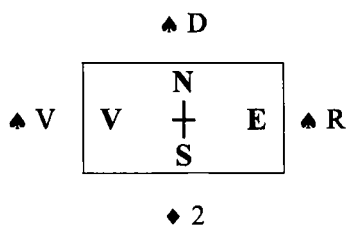
Bridge-ul este în principiu un joc de culoare, existența unei culori de atu, ***dominantă***, este o protecție față de culorile lungi ale adversarilor, care pot fi stopate prin ***tai***.

Când licitați o culoare, o faceți ca să o propuneți ca atu. Culoarea respectivă este desemnată prin licitație pentru a fi dominantă față de celelalte. Aceasta este ***culoarea de atu***, şi ea se regăseşte în majoritatea donelor din jocul de bridge.

Oricare dintre culori poate fi desemnată să devină atu şi este de înțeles că cea mai convenabilă va fi cea în care axa deține (împreună) cel mai mare număr de cărți din culoarea respectivă.

Orice carte din culoarea de atu depăşeşte în rang orice carte din celelalte trei culori (de exemplu, 2 de atu este mai tare şi poate captura prin tai orice carte de rang mai mare din alte culori), dar prima obligație a jucătorilor rămâne cea de a răspunde la culoare şi, doar dacă nu au, pot eventual pune o carte de atu (***tăia***) şi astfel câştiga levata.

Diagrama ce urmează vă va ilustra ce se întâmplă când există o culoare de atu :



Vest atacă Valetul de pică. Urmează de la Nord Dama, de la Est Riga şi Sud, care nu are pică iar contractul se joacă cu atu caro, taie cu ♦ 2 şi câştigă levata.

Să remarcăm şi faptul că Est, care are, să presupunem, şi Asul de pică, pune cartea „cea mai mică suficient mare" pentru a câştiga levata, atunci când deține o astfel de secvență.

Este evident că privilegiul de a deveni culoare de atu, foarte important, este disputat de culorile lungi pe care le dețin jucătorii şi pe care şi le propun reciproc prin licitarea lor. Este unanim acceptată ideea că, pentru a deveni un bun atu, culoarea trebuie să fie deținută în proporție de 2/3 de axa respectivă, deci un minim de opt cărți (în ambele mâini, 4 - 4 sau 5 - 3) sunt necesare pentru a putea juca având ca atu culoarea respectivă.

Când nici una din culori nu este suficient de lungă la parteneri pentru a deveni un atu convenabil, se poate propune prin licitație ca jocul să se desfăşoare fără a avea vreo culoare dominantă. În astfel de cazuri, se va juca ***fără de atu***, şi principiul de a răspunde la culoare rămâne singurul valabil.

Dacă nu se poate răspunde la culoarea cerută, se ***defosează***, dar levata revine celei mai mari cărți din culoarea cerută la începutul levatei.

Jocuri de culoare şi jocuri de fără atu (FA)

Să atacăm acum problema alegerii culorii de joc, sau a orientării jocului spre contracte de fără de atu. Ce mâini sunt potrivite pentru jocuri de culoare şi când trebuie să jucăm fără atu (FA) ?

Jocurile de culoare. Ori de câte ori avem mâini cu culori lungi, bune de a deveni atu, mâini zise ***dezechilibrate***, cu distribuţii excentrice, ***singletoane*** sau ***şicane***, onori concentraţi într-o singură culoare sau în două, este bine să se joace contracte la culoare, cu atu.

Iată o mână potrivită pentru un *joc de culoare*

♠ 6
♥ A D V 8 3
♦ R D V 9 6
♣ 5 2

Cu o astfel de mână, două atuuri se impun cupa sau caroul. Alegerea atuului o va face partenerul deschidentului în funcţie de numărul de cărţi deţinute de el în culorile propuse, adică va alege culoarea în care există ***fit*** ; concomitent se va decide şi nivelul contractului, în funcţie de valoarea mâinilor.

Jocurile de FA. Există, şi încă într-o foarte mare proporţie, distribuţii în care nu predomină lungimi, ***mâini echilibrate*** cum se spune. Onorii nu sunt concentraţi într-o singură culoare ci disparaţi, nu se găseşte un fit bun de culoare. Cu astfel de mâini se va opta pentru un joc de fără de atu. Iată o astfel de mână

♠ A D 10
♥ A 10 7 2
♦ R V 7
♣ R D 2

Sunt multe cărţi de onor, toate culorile controlate (onori în toate culorile), o mână ideală pentru a fi jucată pe FA, cu condiţia ca şi distribuţia partenerului să se preteze unui asemenea joc (4-3-3-3 etc.)

Despre tai şi despre defosă

Am precizat deja că jucătorul care a furnizat cartea cea mai înaltă în rang din culoarea ce a fost atacată câştigă levata. Regula de bază o constituie aşadar ***obligaţia de a răspunde la culoare***. Un exemplu într-o levată la care s-a atacat 2 de treflă, un alt jucător a pus Asul de caro, altul Valetul de treflă şi al patrulea Dama de cupă, levata va fi câştigată de cel ce a pus Valetul de treflă (pentru că prima carte a fost o treflă). Dacă îţi lipseşte culoarea cerută şi nu eşti deci capabil să răspunzi la culoare, vei da o carte dintr-o altă culoare. În cadrul principiului enunţat - de a furniza la culoare, respectiv de a respecta obligaţia de a juca o carte din culoarea cerută - se întâmplă extrem de frecvent la fiecare donă ca la un moment dat un jucător să nu mai poată răspunde la o culoare. În acest caz el este obligat să ***defoseze***, să se despartă de o carte dintr-o altă culoare, de obicei una de un rang mărunt, fără să poată participa cu ea la câştigarea levatei.

Există însă o excepţie importantă la această regulă, pe care se bazează tot jocul. Atunci când contractul este jucat cu un ***atu*** (culoare dominantă), în loc de a defosa, un

jucător poate ***tăia***. În acest caz levata îi revine acestuia sau, dacă s-a întâmplat ca doi jucători să taie, levata îi revine celui care a tăiat cu o carte mai mare. Ceea ce trebuie remarcat este că nu există însă obligația de a tăia. Dacă nu poți răspunde la o culoare, nu este obligatoriu să tai, dacă interesele jocului o cer, se poate defosa.

Noțiunile de fit și misfit

Determinant în alegerea culorii nu este deci numai lungimea din mâna proprie, ci și numărul de cărți pe care le deține în aceeași culoare și partenerul, adică așa-numitul ***fit***.

Știind cât de important este rolul atuului (datorită forței lui de tai), este firesc ca partenerii să caute o culoare comună care să corespundă ca atu.

Care este cel mai bun atu ? Cel în care partenerii dețin, în ambele mâini, cele mai multe cărți din totalul de 13. De regulă, se apreciază că majoritatea plus una, respectiv de la opt cărți în sus, reprezintă un bun atu, iar partenerii se consideră că sunt ***fitați***.

Fitul bun însă presupune o repartiție aproximativ egală la cei doi parteneri, 4 - 4 de pildă. Se pot extrage atuurile adverse, cel mai adesea distribuite 3 - 2, și mai rămâne câte un atu în fiecare mână, pentru a face oficiul de tai al unei culori lipsă. Un fit de nouă cărți, 5 - 4 sau 6 - 3, este excelent, mai ales dacă în culoarea de atu sunt deținuți și onorii mari.

În schimb, dacă un jucător propune un atu în care partenerul lui nu are decât una sau două cărți, și același lucru se întâmplă și cu o culoare propusă de celălalt jucător, se spune că mâinile sunt în ***misfit***. În cazuri de misfit licitația trebuie condusă cu mai multă prudență și oprită cât mai jos.

Dar fit nu înseamnă doar o întâlnire favorabilă în culoarea de atu, el îmbracă o formă mult mai largă, iar expresia este folosită și în cazul în care cei doi parteneri dețin onori în aceleași culori. Se spune că în acest caz mâinile se potrivesc, se completează între ele (valoarea unor onori, cum ar fi de pildă un Rigă sau Damă, chiar dacă fac parte dintr-o culoare scurtă, crește dacă culoarea a fost numită de partener, fiindcă vor completa cărțile mari și lungimea care se presupune că acesta le deține).

Referindu-ne la fitul de opt cărți, de pildă 4 - 4 (așa-zisul fit ideal), rezultă că un jucător, care propune o culoare pentru a determinarea unui atu, trebuie s-o aibă cel puțin în patru, iar partenerul nu-i poate susține culoarea respectivă decât dacă are patru cărți. În schimb, dacă un jucător a repetat o culoare, ceea ce presupune că o are mai lungă (în cinci sau șase), partenerul i-o poate susține și doar cu trei cărți, stabilindu-se un fit de 5 - 3. În sistemul pe care îl vom învăța, licitarea culorilor majore (cupa și pica) presupune deținerea de la bun început a unui număr de cinci cărți – ceea ce va facilita găsirea fitului, dacă partenerul are trei cărți în culoarea respectivă..

În susținerea unei culori, respectiv acceptarea ei de a deveni atu, nu forța este determinantă, ci lungimea. De pildă, dacă un jucător a licitat două culori iar partenerul are ARD într-una din ele și 10983 în cealaltă, i-o va susține pe a doua.

La fel, dacă jucătorii au la ♠ : A R D V cu 9 8 7
iar la ♥ : 9 8 7 6 5 cu 10 4 3 2, ei vor alege cupa pentru a deveni atu.

Un principiu din bridge spune că o culoare lungă și fitată este bună ca atu chiar dacă este spartă (îi lipsesc onorii), pe când culoarea secundară se cere să fie solidă.

5.

DESPRE DISTRIBUŢII ŞI TIPURI DE MÂINI

Cum se licitează diversele tipuri de mâini – Cum se învaţă numărarea cărţilor ieşite şi reconstituirea distribuţiilor

În dialogul ce are loc prin licitaţie între parteneri, cu scopul de a găsi cel mai potrivit atu, este foarte importantă distribuţia culorilor în mâinile celor doi jucători.

Prin ***distribuţia unei culori*** se înţelege felul în care o culoare este împărţită între cei patru jucători.

Prin ***distribuţia unei mâini*** se înţelege numărul de cărţi din fiecare culoare primite de un jucător (de exemplu: patru pici, patru cupe, două carale, trei trefle ; sau şapte cupe, două carale , patru trefle şi nici o pică).

Este foarte important să se acorde o mare atenţie distribuţiei, posesiei de culori lungi, fiindcă ele devin furnizoare de levate şi fiindcă s-a demonstrat statistic ce mare valoare ofensivă au lungimile, nu numai punctele de onor.

Licitaţia încearcă să transmită partenerului câte cărţi există în diverse culori şi câte cărţi într-o anumită culoare, propunând alegerea atuului.

În vocabularul de bridge întâlnim, când ne referim la distribuţii, expresia de ***distribuţie echilibrată***, care se referă la o mână fără culori lungi şi fără scurtimi, şi ***distribuţie dezechilibrată***, cu o culoare foarte lungă şi culori scurte.

Culorile scurte, când sunt doar două cărţi în culoarea respectivă, sunt denumite ***dubleton***, o singură carte este numită ***singleton***, iar ***şicană*** sau ***manque*** se zice când culoarea lipseşte.

Atunci când avem mai multe cărţi cu valori alăturate într-o culoare, de pildă DV109, se spune că avem o ***secvenţă***.

O culoare este denumită ***spartă*** când, deşi este licitabilă, având lungime, nu este bine legată, de exemplu RV9632.

O culoare este ***stopată*** sau ***gardată*** atunci când deţine o carte de onor care poate eventual face levată fiind însoţită de cărţi mici (de exemplu R3 sau D72).

Un ***stop*** cert este un As, sau RD sau DV10.

Există aşa-zisele ***culori licitabile*** şi ***culori repetabile***, deoarece lungimea lor este mare şi pot fi spuse de mai multe ori. Culorile foarte lungi au un mare potenţial ofensiv şi sunt o sursă importantă de levate, care va determina deseori nivelul de joc. Deocamdată trebuie să reţineţi doar că astfel de mâini, cu culori lungi, sunt considerate prin excelenţă ca ofensive, pe când cele fără lungimi dar bogate în cărţi de onor au şi valoare defensivă, deoarece vor furniza levate şi dacă adversarii vor câştiga licitaţia.

Există mâini ***bicolore***, de pildă cele distribuite 5-5-2-1, 6-4-2-1 sau 5-4-2-2 şi mâini ***tricolore***, 4-4-4-1 sau 5-4-4-0, cu care şanse de a găsi un fit sunt mari. Mâinile ***monocolore*** sunt cele ce au predominantă o singură culoare.

Dar cele mai frecvente sunt mâinile cu distribuții ***echilibrate***, cu onori dispersați în toate cele patru culori, de tipul : 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2, mâini care, în general, se pretează la jocurile de fără de atu. Sunt mâini în care nu se găsesc şicane, singletoane, doar cel mult un dubleton.

Distribuțiile ***semiechilibrate*** sunt considerate cele de tipul 5-4-2-2, 6-3-2-2 sau 7-2-2-2, de asemenea fără şicane, singletoane, cu două sau eventual trei doubletoane. Iar distribuțiile ***dezechilibrate*** sunt considerate cele de tipul 8-3-2-0 şi 7-3-2-1, ce posedă singletoane sau şicane. Mâinile dezechilibrate, sunt potrivite jocurilor de culoare, cu atu.

Cum se licitează diversele tipuri de mâini ?

În luarea deciziei de a licita, două criterii guvernează :

1) forța mâinii
2) tipul de mână, din punct de vedere al distribuției. Aceasta, după cum s-a spus, poate fi :
   - dezechilibrată, pretabilă jocurilor de culoare, sau
   - echilibrată, potrivită mai cu seamă jocurilor fără de atu.

Când nu există culori suficient de lungi, ce se impun de la sine, licitația se va conduce după principiul „căutării de atu".

Cu o mână monocoloră, evident că nu sunt probleme în a o licita. Nu aveți decât o culoare de spus. Principiul de care trebuie însă să țineți seama este doar acela care pretinde că, dacă va fi repetată, culoarea devine automat mai lungă cu o carte decât la vorbirea inițială. Când deschideți cu 1 ♣ de exemplu, având R1072, asta este mai degrabă o sugestie decât o culoare de atu ; dacă însă o veți repeta, culoarea de treflă nu mai este tot în patru, ea este în cinci.

Cu o mână bicoloră se va propune mai întâi cea mai lungă culoare din cele două, iar cu bicoloră de lungimi egale (de pildă 5 - 5), regula cere să se liciteze mai întâi cea mai scumpă în rang.

De exemplu, cu :

♠ R10763 ♥ ADV32 ♦ 7 ♣ R5

veți licita întâi pica, după care, la a doua vorbire, se va spune cupa.

Din acest exemplu ați putut constata că nu se ține seama de cât de solidă (în onori) este culoarea, se stabileşte doar ordinea în care culorile trebuie licitate atunci când lungimile sunt egale.

În descrierea mâinilor bicolore sau tricolore funcționează ***principiul pregătirii*** celei de a doua vorbiri, fără a consuma mult din nivelul la care urmează să vorbiți a doua sau chiar a treia oară.

Cum se va putea spune că a doua culoare este la fel de lungă, adică o bicoloră 5 - 5 sau 6 - 6 ?

Repetând a doua culoare de două ori. Principiul pretinzând că prima este mai lungă, şi repetând a doua culoare, devine clar că ele sunt egale ca lungime.

Vedeți ce uşor puteți reconstitui distribuțiile ?

De pildă, dacă jucaţi un sistem în care majora este în cinci şi, după ce deschideţi cu o pică, licitaţi de două ori cupa, este clar că aveţi zece cărţi în culorile majore şi, automat, nu rămâne loc decât pentru trei cărţi pe cele minore.

Dar cum toate aceste presupuse secvenţe de licitaţie fac parte dintr-un sistem pe care ne-am propus să-l învăţăm şi să-l aplicăm, funcţionarea lui vă va fi expusă ulterior. Rămâne de reţinut că, aplicând ***principiul pregătirii*** licitaţiilor, se face economie de tururi de licitaţie şi se evită constrângerea partenerului de a vorbi la niveluri superioare forţei combinate a celor două mâini. Pentru a putea descrie mâna partenerului şi a participa la licitaţie, cel mai important criteriu este forţa mâinii, adică existenţa a cât mai multor cărţi de onor capabile de a furniza levate, aspect pe care îl vom aprofunda în continuare.

Veţi face cunoştinţă şi cu conceptul foarte important prin care se poate stabili cu destulă precizie până la ce nivel vă îndreptăţeşte forţa mâinilor combinate să licitaţi. Există mâini cu care nu se poate vorbi, altele cu care se va putea juca doar o marcă parţială, altele în care este manşa în joc şi unele în care există chiar perspective de şlem.

Cum se învaţă numărarea cărţilor ieşite şi a distribuţiilor mâinilor

Felul în care trebuie jucate cărţile într-o anumită culoare, în vederea obţinerii maximului de levate, este esenţial. Ceea ce fiecare jucător este dator să înveţe din primul moment este „să numere până la treisprezece". Această aritmetică elementară, care aplicată corect devine aproape un automatism, îi va permite foarte repede să ştie câte cărţi au ieşit dintr-o culoare, câte mai sunt în joc, rangul lor şi chiar şi cine le deţine.

Cel mai simplu exemplu este fără doar şi poate numărarea atuurilor pe care o face declarantul. Dacă la prima levată au ieşit patru, la a doua trei, ceea ce înseamnă că unul din adversari nu a mai avut, numărând câte mai are el în mână şi câte mortul, se poate şti câte mai sunt la flanc. Sau dacă din licitaţie s-a aflat că unul din adversari are o culoare în şase, declarantul are două iar mortul patru, rezultă că al patrulea jucător este singleton.,

De asemeni este important ca partenerii să nu irosească cărţile valoroase atunci când unul din ei a câştigat levata şi, în special, sunt datori să încerce tot timpul să localizeze cărţile adversarilor şi ale propriului partener.

Se glumeşte spunând că oricine ştie să numere până la treisprezece este expert în bridge. Pentru începători, multe jocuri vor deveni extrem de simple dacă vor efectua nişte operaţii de adunare şi scădere. Cei ce, cu preţul unui efort, ce la început poate părea plictisitor, îşi vor forma deprinderea de a număra automat orice mână, vor fi mai buni. Mai întâi se începe cu culoarea de atu, unde deducţia negativă este cea ce poate fi imediat trasă. Est nu a mai avut, deci Vest are x atuuri. Apoi se va trece la celelalte culori, cutare are şapte pici şi trei atuuri, mai este loc doar pentru trei cărţi din celelalte două culori, ş.a.m.d.

6.

DESPRE PUNCTELE DE ONOR, PUNCTELE DE DISTRIBUȚIE, LEVATE DEFENSIVE ȘI LEVATE DE JOC

Căile de realizare a levatelor – Punctele de onor (P.O.) – Punctele de distribuție (P.D.) – Reajustări – Ce sunt levatele defensive – Aprecierea mâinii în levate de joc – Calculul levatelor perdante

Căile de realizare a levatelor

Teoreticienii bridge-ului au ajuns la concluzia, dobândită prin experiență îndelungată și prin apelarea la calculul probabilităților matematice, că, din totalul celor treisprezece levate aflate în joc, aproximativ opt se obțin cu ajutorul cărților de onor iar celelalte cinci prin așa-zisele procedee tehnice. Celebra ***regulă 8/5***, care poate fi prezentată schematic astfel :

8 levate se realizează datorită onorilor
5 levate se realizează datorită altor procedee, respectiv :
- lungimilor
- taiurilor
- tehnicilor de joc de levată (impase, plasări de mână etc.)

Rezultă din aceasta că o corectă apreciere a forței și potențialului unei mâini este strict legată de existența onorilor și de posesia unor culori lungi.

Încă de la bun început experții s-au preocupat spre a găsi și a propune mijloace de evaluare a mâinii, cu intenția de a aprecia până unde „*se întinde plapuma*". Deoarece cărțile de onor sunt cele care în primul rând aduc levate, ei au ajuns la aprecieri privind valoarea mâinii în funcție de existența cărților de onor. Mai multe soluții au fost propuse de-a lungul anilor și susținute cu argumente pro și contra de către o seamă de experți, dar până la urmă cea care a izbutit să se impună, datorită simplității și clarității ei, a fost cea propusă de Milton Work, care a preluat un concept al lui Bryant Mc Campbell din 1915 și l-a popularizat în 1923, nefiind însă definitiv acceptat decât prin anii '40.

Milton Work a atribuit o scală de valori cărților de onor și, pornind de la această numărătoare, s-a ajuns la posibilitatea de a aprecia o mână în funcție de punctele de onor.

Ca atare, numărarea punctelor de onor, conform metodei ce vă va fi expusă, este indispensabilă, iar jucătorii care au dobândit experiență iau în considerare și acordă importanța cuvenită și valorilor distribuționale (lungimi, respectiv scurtimi) ca o posibilă sursă de levate.

Punctele de onor (P.O.)

Valoarea onorilor (primele patru cărți în rang dintr-o culoare), se apreciază după următorul punctaj :

As	=	**4** puncte
Riga	=	**3** puncte
Damă	=	**2** puncte
Valet	=	**1** punct

Având în fiecare culoare câte 10 puncte, în total există 40 de puncte de onor într-o doză. Când se calculează forţa mâinii, acestor valori trebuie să li se aducă anumite corecţii.

Punctele de distribuţie (P.D.)

Aprecierea valorii mâinii nu se face numai prin numărarea punctelor de onor. Punctele de distribuţie au o foarte mare importanţă iar existenţa unei culori lungi creşte potenţialul de levate în mod spectaculos. După cum şi culorile scurte (scurtimile) au importanţa lor bine cunoscută, fiindcă ele oferă posibilitatea taiurilor, aducătoare de levate, motiv pentru care există o metodă de apreciere în puncte a valorii lor.

Până prin anii '70, după care principiile de evaluare a mâinii au devenit mai exacte, despre lungimi nu se vorbea mare lucru şi nu le era acordată atenţia cuvenită.

În prezent, când importanţa lungimilor a fost bine înţeleasă, se recomandă ca la aprecierea valorii mâinii să se calculeze din primul moment punctele de distribuţie cuvenite lungimilor, după următorul criteriu : câte un punct pentru fiecare carte ce depăşeşte primele patru. Cu alte cuvinte, dacă o culoare se prezintă ARV762, ea are opt puncte de onor (P.O.) plus două puncte de lungime (P.D.), ca atare ea valorează zece puncte de onor şi distribuţie (P.O.D.).

Criteriul potrivit căruia se acordă câte un punct pentru lungimile utile de peste patru cărţi pleacă de la probabilitatea matematică potrivit căreia, dacă o culoare se prezintă, în cele patru mâini, de pildă astfel :

	A R 7 6 3		După ce se joacă Asul şi Riga şi se cedează o levată,
D V 10	+	9 8	ultimele două cărţi devin majore şi culoarea poate
	5 4 2		furniza patru levate (mâna Nordului are 7 P.O. + 1 P.D.)

În ceea ce priveşte punctele de scurtime, care şi ele se iau în calcul, recomandarea este ca ele să fie numărate doar la ***reevaluarea mâinii***, adică după stabilirea şi acceptarea unui fit. Acest concept este logic, fiindcă doar dacă avem un atu fitat şi o culoare scurtă valoarea ei creşte, deoarece va putea oferi taiuri în respectiva culoare.

Punând într-un tabel aceste date, vom obţine :

P.O.	**P.D.** pentru lungimi	**P.D.** pentru scurtimi
A = 4	pentru a 5-a carte + 1	dubleton = 1
R = 3	pentru a 6-a carte + 1	singleton = 2
D = 2	pentru a 7-a carte + 1	şicană = 3
V = 1	şi aşa mai departe	(de calculat după fit)

Unii autori atribuie şicanelor o valoare şi mai mare (până la +5), calcul ce poate fi uneori valabil. Considerăm însă că recomandarea calculării lor după criteriul 3-2-1 este cea mai aproape de realitate, urmând ca, după ce veţi fi dobândit experienţă, să fiţi în măsură să reevaluaţi potenţialul mâinii în funcţie de cazul concret, fără a fi dependent doar de punctele de onor sau de lungimi.

Reajustări

La calcularea forţei mâinii se fac tot timpul reevaluări. Astfel : se scade un punct dacă un onor e singleton sau insuficient gardat (ex.: Dx sau Vx, sau din combinaţia RD, RV, DV, dar nu şi din AD). Se scade un punct dacă mâna nu are nici un As, după cum, dacă mâna are toţi cei patru Aşi, valoarea ei creşte cu un punct.

La repondent, după susţinere, punctele de scurtime îşi menţin valoarea integrală (3, 2, 1).

Să reţinem şi regula că nu este corect să se calculeze de două ori aceleaşi valori. Adică, dacă un Rigă sec a fost numărat ca onor (3 puncte – 1 /nefiind gardat), el nu va mai fi numărat încă o dată şi ca singleton, acordându-i-se cele 2 puncte de distribuţie. Aceste reevaluări sunt necesare pentru a putea aprecia dacă o mână poate sau nu lua parte la licitaţie.

Iată un exemplu practic de calcul al punctelor de distribuţie :

	P.O.	P.D.	
mâna :		**pentru lungimi**	**pentru scurtimi, dacă culoarea de pică devine atu**
♠ A R D 9 5 2	9	2	-
♥ V 6 5 4	1	-	-
♦ A 10	4	-	1
♣ 5	-	-	2
total =	**14**	**2**	**3**

Aşadar, mâna conţine 19 P.O.D., dintre care 14 de onor şi 5 de distribuţie (cu atu pică).

Ce sunt levatele defensive ?

Despre o mână se spune că are un mare potenţial ofensiv atunci când nu este aptă decât pentru un joc în atac, doar cu propriul atu. Un exemplu este elocvent. Dacă aveţi AR765432, este mai mult decât sigur (doar cinci cărţi fiind lipsă iar probabilitatea de a le regăsi în celelalte mâini 2-2-1 este cea mai mare) că se vor realiza 8 levate. În defensivă însă, culoarea nu valorează decât cel mult 1 levată, deoarece unul din adversari are probabil singleton şi nu veţi putea realiza şi Asul şi Riga.

O mână cu valori defensive este una de tipul următor :

♠ A D V
♥ A R 4 2
♦ A 7 5
♣ R D 3

Mâna conţine 23 P.O. şi, în mod normal, va face 6-7 levate în defensivă.

Se recomandă ca atunci când se apreciază posibilităţile de deschidere ale unei mâini, în afară de ***levatele de onor*** (formulare ce desemnează levatele realizate prin intermediul onorilor), să se identifice şi existenţa unui număr de ***levate defensive*** sigure. Sunt denumite astfel anumite combinaţii de onori care se consideră că vor realiza în mod cert levate, şi dacă mâna respectivă va fi în apărare. În afară de pretenţiile legate de existenţa unui anumit număr de P.O., pentru a deschide cu unu la culoare se cere ca mâna să conţină cel puţin 2 – 2 ½ levate defensive.

TABELUL LEVATELOR DEFENSIVE SIGURE		
A R în aceeaşi culoare	=	2 levate defensive
A D în aceeaşi culoare	=	1 ½ levate defensive
A, sau	=	1 levată defensivă
R D în aceeaşi culoare	=	1 levată defensivă
R x (Rigă gardat)	=	½ levată defensivă

Examinând tabelul levatelor defensive, vom preciza că într-o culoare nu pot fi calculate mai mult de două levate defensive (ARD nu fac cu certitudine trei levate decât în jocurile de FA).

Se apreciază că în jurul mesei sunt aşadar, în mod constant, între 8 – 8 ½ levate defensive.

Iată un exemplu care va demonstra sensul de levate defensive : să presupunem că adversarii joacă un contract de 11 levate şi dumneavoastră deţineţi, ca levate defensive, doi Aşi şi Rigă-Damă într-o a treia culoare. Adversarii nu au voie să cedeze decât două levate şi dumneavoastră aveţi trei. Deci, în principiu, probabil vor cădea. Dacă la un joc de FA este sigură realizarea celor trei levate, la un joc de culoare acest lucru nu este cert, adversarilor le poate lipsi una din cele trei culori în care aveţi levatele defensive şi vor tăia. De exemplu, cu ARx într-o culoare, în principiu puteţi conta pe cele două levate defensive, pentru că este scurtă culoarea, dar cu ARxxxx, deşi aveţi tot două levate defensive, există posibilitatea să nu le puteţi realiza pe amândouă. Poate că unul din adversarul e scurt în această culoare.

Atunci când apreciaţi oportunitatea unui contra de penalizare dat adversarilor, de aceste raţionamente trebuie să ţineţi seama, cântărind cu parcimonie forţa defensivă pe care vă bazaţi.

Aprecierea mâinii în levate de joc

Un criteriu foarte exact de apreciere a forţei mâinii, foarte des folosit, în special la deschiderile de baraj, la licitaţia în intervenţie şi la anumite deschideri tari, constă în numărarea ***levatelor de joc*** deţinute de mâna respectivă, şi nu doar a punctelor de onor, apreciere ce se face după principiul „câte levate duce".

Acest mijloc de evaluare a forţei unei mâini, pe principiul levatelor de joc, se bazează pe calcularea numărului de levate la care ne putem aştepta de la fiecare culoare,

în special de la cele lungi, pe care le promovăm cedând eventual una-două levate dar majorând restul. De exemplu :

AR732 cu 654 la partener, conține în principiu patru levate de joc (reziduu 3-2).
RV97654 cu 103 la partener, conține în principiu între cinci-șase levate de joc (depinde de poziția onorilor lipsă, Asul și Dama).

Calculul levatelor perdante

Un alt mijloc de evaluare, care se efectuează imediat ce declarantul vede mortul și va avea de jucat un contract, este aprecierea ***levatelor perdante***, stabilind implicit numărul ***levatelor câștigătoare***. Iată un exemplu :

R D V 10	- conține o levată perdantă
A 3 2	- conține două levate perdante
R 3 2	- poate reprezenta trei levate perdante
R 4 3 2	- are o levată câștigătoare
A D 3	- are o levată și jumătate câștigătoare
A R D 4 3 2	- sunt trei levate câștigătoare, și probabil și celelalte pot deveni dacă, după ce se va trage ARD, adversarii nu vor mai avea (distribuția culorii fiind 6-3-2-3, reziduu 3-3 la adversari)

Un astfel de mod de calcul nu este valabil decât în cazul în care mâna este în atac (contractul se joacă pe atuul propriu).

Explicația e simplă, dacă o mână de tipul DV109xxx nu are nici o valoare defensivă, fiindcă îi lipsește AR, în atac este cert că va realiza cinci levate de joc (după ce se vor ceda Asul și Riga adversarilor, oferindu-le două levate, celelalte cinci cărți rămase vor reprezenta tot atâtea levate de joc).

Să luăm un alt exemplu de calcul și să vedem la câte levate de joc ajungem. Avem următoarea culoare : ARV10543. Pe câte levate se poate conta, jucând culoarea ?

Apelând la probabilitățile matematice de distribuție, se pornește de la premiza că fiecare carte jucată extrage și elimină câte una din celelalte trei mâini, majorând mereu cărțile de rang inferior.

Dar totul depinde de plasamentul cărților lipsă în celelalte trei mâini. Culoarea în speță fiind în șapte, dacă celelalte șase sunt câte două la ceilalți trei jucători, înseamnă că, trăgând AR, vom extrage toate cărțile restante și vom realiza șapte levate. În schimb, dacă unul din jucători deține D9876, el va realiza două levate pentru că, în procesul de eliberare pe care-l vom efectua, vom fi obligați să-i cedăm de două ori mâna. Iată deci că, având aceeași mână, nu se vor realiza decât cinci levate de joc. În principiu, corect este ca o astfel de mână să fie apreciată ca având șase levate de joc.

Cu cât distribuția cărților în celelalte mâini este mai echilibrată, cu atât există mai multe șanse de eliberare rapidă a unei culori și de realizare a unei levate de joc din lungimea reziduală

Mâinile excentrice, cu o forță mare numai în levate de joc, sunt bune doar în atac, pe când mâinile ce conțin și levate defensive sunt utile atât în atac cât și în apărare.

7.

CUM SE DESFĂŞOARĂ JOCUL DE LEVATĂ ?

Jocul de levată – Declarantul şi mortul – Cum se desfăşoară jocul de levată – Căile de câştigare a levatelor

Pentru a înţelege mecanismul licitaţiei, am considerat că este mai util să faceţi mai întâi cunoştinţă cu modul în care se desfăşoară jocul de levată, de fapt partea a doua a jocului, deoarece în felul acesta veţi înţelege mai bine scopul licitaţiei, acţiune care îl precede. Prin licitaţie, făcând schimb de informaţii, partenerii dialoghează pentru găsirea celui mai bun atu şi a celui mai potrivit nivel de joc, stabilind până la ce nivel este cazul să liciteze în funcţie de valoarea mâinilor. Apoi, prin jocul de levată, vor trebui să îndeplinească contractul la care s-au angajat.

Jocul de levată

Scopul jocului de levată este de a câştiga cât mai multe tricuri posibile.

Două obiective antagoniste există aici. Obiectivul declarantului este să-şi îndeplinească contractul solicitat, pe când cel al flancului este să-l împiedice a-l realiza. Ambele părţi încearcă să dezvolte la maxim potenţialul mâinii şi să-l transforme în cât mai multe levate câştigătoare pentru axa sa. În acest scop jucătorii au la dispoziţie atât cărţile mari (Aşi, Regi etc.), cât şi posibilitatea de valorificare a culorilor lungi.

Exploatarea optimă a acestui potenţial depinde de calităţile tehnice ale jucătorului, dar şi cele psihologice decid rezultatul în această dispută între declarant şi flanc.

Arta jocului de levată este deci de a exploata la maxim potenţialul cărţilor celor doi jucători, în aşa fel încât, folosind tehnicile potrivite, să se câştige cât mai multe levate.

Jocul de levată nu este unul automat. Înainte de a juca la o levată trebuie să ne gândim la ce vom obţine.

Jocul de levată trebuie condus atât de declarant cât şi de flanc conform unui plan, aşa-zisul ***plan de joc***. Acesta constă în găsirea modalităţii de a pune în valoare forţa mâinii prin stabilirea felului în care va juca dona.

Declarantul şi mortul

După încheierea licitaţiei, cel care a licitat prima oară culoarea contractului final devine ***declarant***, adversarul din stânga lui face primul ***atac***, după care partenerul declarantului îşi etalează cărţile pe masă (devine ***mort***) şi declarantul va juca atât pentru el cât şi cu cărţile mortului.

Mortul îşi plasează cărţile pe masă în faţa declarantului, pe patru coloane aranjate pe culori, culoarea de atu fiind în stânga, şi nu va participa la joc. Singurele lui drepturi sunt de a pune în levată cartea pe care i-o cere declarantul (în cazul când nu o face chiar acesta) sau să atragă atenţia declarantului asupra unor iregularităţi – cum ar fi jocul din

mână greşită (ar fi trebuit să joace de pe masă şi a jucat din mână) , sau să-l întrebe, dacă acesta defosează, dacă nu mai are din culoarea cerută (fără a fi obligatorie o astfel de acţiune din partea sa). Sugestiile, manierismele sunt interzise.

Cum se desfăşoară jocul de levată ?

Aţi aflat deja cum se formează o levată. Fiecare jucător având 13 cărţi, numărul total de levate în joc este de 13. Nu uitaţi că fiecare culoare are 13 cărţi şi că la fiecare levată sunt furnizate 4 dintre ele (exceptând cazurile de defosă). Numărând cărţile ieşite, eliminate din joc prin extragere, şi urmărind atent rangul lor, veţi şti la ce levate vă mai puteţi aştepta de la culoarea respectivă şi, în acelaşi timp, veţi şti ce cărţi mai au adversarii în culoarea respectivă.

Avantajul declarantului este că el, văzând 26 de cărţi, îşi poate întocmi un plan de joc în concordanţă cu posibilităţile ambelor mâini. Dar şi adversarii, văzându-şi atât propriile cărţi cât şi cele ale mortului, îşi pot întocmi o strategie de apărare care să conducă la înfrângerea contractului, la căderea lui.

Ce se înţelege prin ***cădere*** este simplu. Dacă declarantul s-a angajat să realizeze 10 levate dar nu face decât 9 fiindcă adversarii au câştigat 4, se spune că a căzut o dată.

După ce fiecare jucător a furnizat câte o carte, levata se închide şi este luată de către cel care a câştigat-o, şi care va juca pentru levata următoare. De pildă, dacă levata a fost câştigată cu o carte jucată de la mort, la levata următoare declarantul va trebui să joace prima carte de pe masă.

Pentru prima levată ***atacul*** îl face întotdeauna jucătorul aflat în stânga celui care a câştigat licitaţia (***declarantul***).

După cum s-a mai spus, este obligatoriu să răspunzi la culoarea cerută cu o carte de aceeaşi culoare, dar nu există obligaţie de acoperire cu o carte mai mare şi nici nu e voie să pui o carte dintr-o altă culoare atât timp cât ai cărţi în culoarea cerută. Dacă se face, intenţionat sau nu, o asemenea greşeală, se comite ceea ce se cheamă o ***renonsă*** şi ea este penalizată de regulament.

Căile de câştigare a levatelor

Levatele sunt câştigate prin mai multe procedee :

a) prin cărţi mai mari decât cele jucate de adversar în culoarea respectivă.
b) prin capturarea onorilor adverşi cu ajutorul impaselor.
c) prin promovarea propriilor culori lungi.
d) cu ajutorul taiurilor efectuate cu atuurile mortului sau ale declarantului.
e) prin diverse alte procedee tehnice.

Modul în care aceste tehnici sunt folosite va fi prezentat atât în capitolul referitor la jocul declarantului, cât şi în cel al jocului în apărare.

8.

DESPRE LICITAŢIE

Cum se desfăşoară licitaţia – Prezentarea grafică şi comentarea unei secvenţe de licitaţie

Prin intermediul licitaţiei, ambele axe concurează la adjudecarea unui contract, propunându-şi să realizeze un anumit număr de levate. Ideal ar fi să poată licita ***manşa***, sau chiar un ***şlem***, dar în peste 50 % din cazuri va fi vorba doar de o ***marcă parţială***.

Pentru a lua parte la licitaţie mâna trebuie să aibă o structură corespunzătoare, bazată **atât pe forţă cât şi pe distribuţie**, fără de care ea nu este capabilă să câştige levate.

Concomitent cu dialogul privind stabilirea unui atu convenabil şi atingerea nivelului optim, există şi posibilitatea, şi ea este des întâlnită, de a penaliza adversarii dacă au depăşit palierul la care puteau aspira. Toate acţiunile ce se finalizează în contextul licitaţiei vor fi reflectate prin puncte câştigate sau pierdute în fişa de scor.

Principiile licitaţiei cer ca prin intermediul ei partenerii să-şi transmită informaţii cât mai exacte, şi aceasta cât mai rapid, cu privire la forţa pe care o deţin (puncte de onor, distribuţie, tipuri de mână, lungimea culorilor), pentru a aprecia apoi împreună cel mai potrivit contract. Stabilirea nivelului contractului decurge concomitent cu sugestiile ce conduc la alegerea atuului.

Aceste informaţii, care se doresc cât mai precise, uneori nu pot fi furnizate printr-o singură licitaţie, aşa că primul tur este unul de explorare a caracteristicilor celor două mâini, iar în cel de al doilea, în general, se poate stabili contractul final. Practic, debutul licitaţiei este o propunere pentru găsirea unei culori de joc, dar în paralel, uneori chiar în acelaşi timp, jucătorii încearcă să stabilească şi care va fi palierul de contract care trebuie să-l atingă licitaţia.

Dificultatea în majoritatea mâinilor este că o singură licitaţie nu poate oferi toate datele, deşi există atât deschideri cât şi răspunsuri care „fixează" de la început mâna, dar cel mai des şi adversarii intervin în licitaţie, făcând şi mai dificil dialogul. O licitaţie necontestată (în care adversarii nu intervin) poate stabili cu exactitate contractul ideal.

Dar tocmai subtilitatea acestui dialog, capcanele în care se poate cădea, dificultăţile pe care strategia adversă le creează sau lipsa de spaţiu pentru o cât mai completă descriere, fac ca licitaţia să fie considerată pe drept cuvânt cel mai important şi atractiv compartiment al jocului de bridge.

Cum se desfăşoară licitaţia ?

Ca şi la licitaţiile de bunuri, în care adjudecarea se face celui care a oferit cel mai mult, şi la bridge fiecare supralicitează declaraţia precedentă pentru a obţine dreptul de a juca mâna.

Înainte de a vă familiariza cu procedeul, este necesar să ştiţi că licitaţia debutează de la un număr de levate imediat peste şase, numit şi ***buc***. Cu alte cuvinte, dacă un jucător licitează, numărul minim de levate pe care trebuie să-l realizeze este de şapte.

Regulile jocului au hotărât ca licitaţia să înceapă de la un număr de levate mai mare de şase deoarece potrivit probabilităţilor matematice, în principiu, fiecare axă este în măsură să realizeze jumătate din numărul total de levate (13), respectiv 6 ½, dacă forţele sunt aproximativ egale între cele patru mâini.

Ceea ce pare curios la prima vedere pentru debutant este faptul că dacă el va declara, sau va auzi, o licitaţie de o cupă, cel care a făcut-o se angajează de fapt să realizeze 6+1=7 levate având drept culoare de atu cupa, şi nu doar o singură levată.

După ce licitaţia a fost deschisă, fiecare jucător rând pe rând poate să vorbească, cu alte cuvinte o licitaţie făcută de un jucător nu rămâne definitivă, deoarece adversarii şi partenerul lui pot vorbi când le vine rândul, supralicitând. Acest lucru se face respectând ierarhia culorilor, începând de la culoarea cea mai ieftină (trefla) şi urcând spre cele mai scumpe (caro, cupă, pică şi apoi fără de atu). Un jucător poate, după ce a auzit de exemplu licitaţia de 1 caro, să supraliciteze zicând 1 pică sau 2 trefle, dar nu 1 treflă, fiindcă aceasta este inferioară în rang şi reprezintă acelaşi număr de levate cu licitaţia precedentă.

Fiecare licitaţie succesivă, pentru a fi valabilă, va trebui să o depăşească pe cea anterioară. Cu alte cuvinte, cu 1 cupă este bătută declaraţia precedentă de 1 caro, iar 2 FA este mai mare decât 2 pici. După 3 trefle următorul nu poate spune 2 carale, fiindcă un declarant care se angajează să facă 9 levate (6+3), nu poate fi contestat de unul care se angajează la doar 8. Acesta poate licita la acelaşi nivel o culoare mai scumpă sau la un nivel mai ridicat orice altă culoare, chiar şi una licitată de adversar.

Când o axă deţine marea majoritate a punctelor de onor, licitaţia va fi un dialog între parteneri, adversarii abţinându-se de a interveni. În schimb, când forţa este divizată între cele două axe, licitaţia va fi contestată, fiecare axă depunând eforturi pentru a-şi adjudeca contractul. O astfel de licitaţie este numită ***competitivă***.

Ştim că scopul licitaţiei este de a ajunge la un contract la care valoarea combinată a celor două mâini poate aspira. Pe măsură ce licitaţia progresează, între parteneri sunt schimbate informaţii privind forţa, culorile şi distribuţiile pe care le deţin, jucătorii căutând să-şi *explice* mâinile şi să estimeze cel mai potrivit contract (nivel şi culoare).

Jucătorul care deschide licitaţia o face considerând că axa sa va câştiga mai multe levate decât adversarii. El nu este sigur că poate face singur numărul de levate anunţat (decât dacă deţine de la bun început majoritatea punctelor de onor), şi se bazează şi pe forţa presupusă a partenerului. Prin dialogul cu acesta, vor stabili împreună câte puncte există în ambele mâini, culoarea şi nivelul celui mai potrivit contract. Vor acorda atenţie ***redeclaraţiilor*** şi ***culorilor relicitabile***, ***licitaţiilor de forţă*** şi ***intervenţiilor*** adversarilor dacă ele se produc.

Jucătorul care a făcut, prin licitaţie, cea mai înaltă ofertă, câştigă licitaţia dar dreptul de a juca mâna revine celui care a numit prima oară culoarea contractului final.

Prin licitaţie fiecare jucător încearcă să-i propună partenerului, şi să le impună adversarilor, propria sa culoare de joc pentru a fi acceptată ca atu. Altfel se licitează mâinile tari şi altfel cele cu valori limitate. La aprecierea în ansamblu se ajunge prin declaraţiile succesive pe care le fac cei doi jucători. Fiecare jucător poate propune ca atu propria culoare, pe care o are mai lungă şi o consideră că ar fi cea mai potrivită, iar partenerul are datoria de a o accepta sau de a oferi o altă alternativă. Este evident că atu trebuie să devină cea mai bună culoare comună (cea în care împreună deţin cel mai mare număr de cărţi din totalul de 13). Acest deziderat nu este chiar simplu de atins, desfăşurarea licitaţiei neoferind alte posibilităţi de comunicare în afara numirii unei culori şi a unui anumit număr de tricuri. Atunci când spui, de pildă, un caro, partenerul nu ştie câte cărţi ai, patru, cinci, şapte sau mai multe. Dar dialogul ulterior va rezolva şi astfel de ambiguităţi fireşti primului tur.

Licitaţia o începe cel care a distribuit cărţile. Ea continuă, în sensul acelor de ceas, de la stânga la dreapta, rând pe rând, pe la fiecare jucător şi poate dura mai multe tururi. Fiecare jucător poate lua parte la ea dacă forţa mâinii îl califică pentru dialog. Cel care vorbeşte primul se numeşte ***deschident***, partenerul lui se numeşte ***repondent***, a doua vorbire a deschidentului se cheamă ***redeclaraţie***. Dacă o axă a deschis şi adversarii vorbesc şi ei, se zice că ***au intervenit*** iar licitaţia a devenit ***competitivă***. Dacă nici unul din jucători nu face vreo licitaţie, mâna este pasată şi jucătorul următor distribuie o altă donă.

Limbajul licitaţiei este foarte strict. Nu se poate spune decât o culoare la un anumit nivel (1 pică, 2 cupe, 3 FA etc.), se poate pasa, contra şi recontra.

Licitaţia se face în tempo normal, cu voce egală, fără inflexiuni şi fără ezitări îndelungate.

Ce sens are licitaţia de ***pas*** ?

Un jucător poate pasa dacă în momentul respectiv, când îi vine rândul la vorbire, nu doreşte să facă nici un anunţ. Fie că nu are ce licita, fie că nu vrea încă să vorbească. Un pas spus la un nivel oarecare al licitaţiei, nu îl exclude de la licitaţii ulterioare, dacă îi va mai reveni rândul. Faza de licitaţie se încheie dacă după ultima declaraţie au intervenit trei pas-uri succesive. Licitaţia finală devine în felul acesta un ***contract*** care se cere îndeplinit de către declarant prin jocul de levată.

Ce se înţelege prin ***contra*** ?

Aceasta este o licitaţie făcută de un jucător cu intenţia de penalizare a licitaţiei precedente a adversarilor. El transmite prin contra informaţia că nu crede că adversarii vor realiza contractul. De pildă, dacă s-a ajuns cu licitaţia la 4 cupe (6+4=10 levate) iar unul din adversari contrează, înseamnă că el se aşteaptă să câştige mai mult de 3 levate, cât ar fi avut dreptul adversarii să piardă (13-10=3), şi să-i facă să ***cadă.*** Dacă contractul a eşuat, contra-ul dublează penalitatea din tabela de scor.

Observaţie : pe măsură ce se vor desluşi tainele licitaţiei, vor fi identificate şi alte sensuri pe care cuvântul „contra" le poate avea în cadrul licitaţiei cu caracter competitiv.

Ultimul cuvânt care mai poate fi folosit în licitație este ***recontra***. El este pronunțat de către unul din jucătorii axei contrate şi exprimă încrederea în îndeplinirea contractului declarat. Şi aici vom învăța că uneori poate avea şi alte sensuri.

Dorința de a lua parte la licitație, şi a concura astfel pentru adjudecarea contractului final, este legată de riscuri. Într-o licitație competitivă adversarii pot depăşi deseori limita de securitate la care pot aspira bazându-se pe propriile valori şi pot plăti imprudența cu mari penalizări. De aceea axele sunt datoare să cântărească cu grijă până unde acțiunile lor sunt lipsite de risc. Pe de altă parte, sunt cazuri când, chiar sacrificându-se, vor pierde mai puține puncte decât lăsând adversarul să joace. Toate aceste acțiuni se vor reflecta sub o formă sau alta în final în fişa de scor prin puncte câştigate sau pierdute.

Prezentarea grafică şi comentarea unei secvențe de licitație

Prezentarea grafică în texte a unei done de bridge şi a licitației desfăşurate este universal acceptată astfel :

Distribuitor : Sud
Vulnerabili : E-V

	♠ A V 10 7 6 ♥ D 8 ♦ 6 5 2 ♣ A R 2	
♠ R 10 ♥ 3 2 ♦ A R D 4 3 ♣ D 7 4	N V E S	♠ 8 ♥ R 7 6 5 ♦ V 10 9 8 ♣ V 10 9 8
	♠ D 9 4 3 2 ♥ A V 10 9 ♦ 7 ♣ 6 5 3	

Licitația :

Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*
pas (1)	1 ♦ (2)	1 ♠ (3)	2 ♦ (4)
3 ♠ (5)	pas	4 ♠ (6)	contra (7)
recontra (8)	pas (9)	pas (9)	pas (9)

Să comentăm această licitație :

(1) Sud a distribuit cărțile şi are obligația să înceapă licitația. El o va face pasând, deoarece nu are o mână suficient de bună ca să justifice un anunț de deschidere.

(2) Vest, care vine la rând, deschide cu 1 caro, cu alte cuvinte se angajează să realizeze, împreună cu partenerul, un contract de 7 levate având ca atu caroul.
(3) Nord intervine în licitaţie, el face o declaraţie mai scumpă decât a Vestului propunând să joace un contract cu pica atu şi se angajează să facă 7 levate.
(4) Est, căruia îi convine culoarea de caro a partenerului, ridică licitaţia cu un nivel zicând 2 carale (mai mult decât 1 pică spusă de Nord), îşi susţine partenerul şi se angajează să realizeze 8 levate.
(5) Deşi pasase iniţial, Sud, la care a revenit licitaţia în turul doi, având o mână foarte potrivită culorii de pică propusă de partenerul său, ridică licitaţia declarând 3 pici, un contract de 9 levate.

O primă observaţie. Remarcaţi că Sud ar fi putut licita doar 2 pici, care ar fi fost suficiente peste 2 carale spuse de adversari, dar el a făcut o licitaţie **cu salt**, încercând prin acest mesaj să transmită o informaţie suplimentară partenerului său. Vom vedea în capitolul licitaţiei sensul unor astfel de declaraţii.

(6) Nord se conformează invitaţiei partenerului său şi declară 4 pici, angajându-se deci la 10 levate, contract de manşă.
(7) Est contrează, cu alte cuvinte îşi manifestă părerea că axa Nord - Sud nu va putea realiza 10 levate şi înţelege să-i penalizeze.

Observaţie. Se va vedea, când veţi lua cunoştinţă cu modul de marcare, că dacă un contra este încununat de succes, adversarii vor pierde un număr mai mare de puncte decât dacă ar fi căzut fără a fi contraţi.

(8) Sud, la rândul lui, recontrează, manifestându-şi încrederea în realizarea contractului (şi această licitaţie are influenţă asupra tabelei de marcaj).
(9) Licitaţia s-a terminat deoarece trei pas-uri consecutive au fost pronunţate. Se trece la jocul de levată.

Să mai remarcăm şi faptul că licitaţia se putea termina la un nivel inferior. De pildă, dacă după 3 pici declarate de Sud urmau pas-urile de rigoare. Sau că se puteau juca 4 pici fără contra şi, implicit, fără recontra.

În exemplul prezentat Nord este cel care va juca contractul deoarece declarant devine jucătorul care a numit primul culoarea care va fi atu, şi nu cel care o spune ultimul. El devine ***declarant*** şi va trebui să realizeze 10 levate cu atu pică, iar Est va fi cel care ***atacă*** la prima levată (jucătorul din ***flanc*** plasat în stânga declarantului).

Partenerul declarantului îşi ***etalează*** cărţile pe masă, cu faţa în sus şi pe culori, şi va avea un rol pasiv, devenind ***mort.*** Declarantul este cel care va juca cu ambele mâini.

Cărţile etalate, fiind deci văzute şi de adversari, le vor furniza acestora începând din acest moment informaţii preţioase asupra conduitei de joc ulterioare. Dar şi declarantul, examinând cele două mâini, îşi va face un plan de joc stabilind linia pe care trebuie s-o adopte în vederea realizării contractului declarat. La prima vedere, axa Nord-Sud ar putea pierde o levată de treflă, una de caro, una de cupă şi una de pică, dar cea de treflă se va putea defosa pe o cupă, iar cea de atu va putea fi anihilată prin tehnica numită impas. Cu alte cuvinte, acest contract imaginar va putea fi îndeplinit, deşi a fost contrat, chiar cu o levată în plus printr-un bun joc de levată.

9.

DESPRE CONTRACTE, VULNERABILITATE, SPERANȚA DE LEVATE, EVALUAREA MÂINII

Ce se înțelege prin contracte și evaluarea lor în puncte – Contractele de manșă – Clasificarea deschiderilor - Noțiunea de șlem – Noțiunea de vulnerabilitate – Ce este un sistem de licitație – Ce determină valoarea unei mâini – Evaluarea nivelului contractului – Speranța de levate

Contracte și echivalarea lor în puncte

Bridge-ul se joacă pe puncte, și, atunci când un jucător realizează contractul cerut, el marchează un anumit număr de puncte. Pentru fiecare levată în culorile treflă și caro se marchează 20 de puncte. Deci dacă contractul final este, de pildă, 3 carale, va trebui să se realizeze 6+3=9 levate și se vor marca 20 x 3 = 60 de puncte.

Valoarea unei levate pentru cupă și pică este de 30 de puncte, deci pentru 3 pici se vor marca 90 de puncte, iar pentru 4 pici 120. Pentru fără de atu marca prevede 40 de puncte pentru prima levată și câte 30 pentru următoarele. 2 FA = 70, 3 FA = 100.

Știind că pentru o ***manșă*** sunt necesare 100 de puncte, să calculăm ce contracte reprezintă manșa

3 FA = 40 + 30 + 30 = 100, și va trebui să realizăm 6 + 3 = 9 levate.
4 ♥/♠ = 30 + 30 + 30 + 30 = 120, și va trebui să realizăm 6 + 4 = 10 levate.
5 ♣/♦ = 20 + 20 + 20 + 20 + 20 = 100, și va trebui să realizăm 6 + 5 = 11 levate.

S-ar părea, la prima vedere, că este mai simplu să joci o manșă care comportă doar 9 levate (3 FA), decât una de 10 sau de 11. În realitate nu este așa. Protecția pe care o oferă o culoare de atu conferă o mai mare siguranță contractelor de culoare față de cele de FA, la care deseori ești sortit căderii deoarece nu poți opri o culoare adversă. Este statistic demonstrat că din contractele de manșă cca 60% se joacă pe culorile majore (cupa și pica), 30% pe fără atu și doar 10% revin culorilor minore (trefla și caroul). Este dealtfel și motivul pentru care manșele pe majore au fost denumite și manșe de aur sau ***golden game***, ele oferind prin culoarea de atu, după extragerea atuurilor existente la adversari, protecția prin tai împotriva culorilor adverse.

O manșă se poate marca dintr-o dată, dacă de pildă ai licitat și ai ajuns într-un contract de 4 cupe (10 levate) pe care l-ai realizat, dar poate fi obținută și prin scoruri parțiale. 2 cupe = 60 și ulterior 1 FA = 40 fac împreună 100 de puncte.

Un ***rober*** este compus din două manșe și perechea care realizează prima cele două manșe câștigă roberul.

O regulă importantă este cea care prevede ca axa să nu fie creditată cu punctele ce reprezintă manşa decât dacă a licitat-o. Cu alte cuvinte, dacă contractul este de 3 cupe (3 x 30 = 90), deşi declarantul a făcut 4 cupe sau chiar 5 (5 x 30 = 150), el nu este bonificat decât cu 90 de puncte, pentru că atât a licitat.

De aici rezultă cât de important este ca perechea să liciteze manşa atunci când valoarea celor două mâini o cere, mai ales fiindcă - dacă nu au scris decât un scor parţial deoarece nu s-au priceput să declare manşa, iar în dona următoare adversarii licitează şi realizează o manşă - acest rezultat anulează scorul parţial pe care îl aveau marcat deja.

A declara şi a realiza manşa este obiectivul cel mai important al jocului şi poate fi comparat cu câştigarea unui set la tenis sau la volei înaintea adversarilor.

Clasificarea deschiderilor

Pentru a fi în măsura de a transmite partenerului de la prima vorbire forţa aproximativă a mâinii, deschiderile au fost încadrate în mai multe grupe (funcţie de forţa mâinii):

1. deschiderile obişnuite = toate deschiderile de unu la culoare (1 ♣/♦/♥/♠), cu mâini având între 13-21 P.O.D.
2. deschiderile cu mâini echilibrate = aici se încadrează deschiderile de 1 FA, cu limitele între 15-18 P.O.
3. deschiderile tari = toate mâinile al căror punctaj este mai mare de 21 P.O.D., sau au un număr de levate de joc de peste 8/9. Deschiderile specifice sunt 2 ♣ sau 2 FA.
4. deschiderile de baraj = mâinile care nu au forţă în puncte de onor, dar conţin culori lungi (de la 6 până la 10 cărţi). Scopul acestor deschideri, la nivel de 2,3, 4 sau 5, este de a face dificilă vorbirea adversarilor.

Modul în care trebuie licitate diferitele tipuri de mâini va fi prezentat pe larg în cadrul capitolului II, *Licitaţia*.

Noţiunea de şlem

Ştim deja că realizarea unei manşe, dintr-odată sau prin scoruri parţiale, presupune îndeplinirea unui contract fie de 3 FA (9 levate), fie de 4 cupe sau pici (10 levate), fie de 5 trefle sau carale (11 levate). Dar dacă axa ajunge prin licitaţie la concluzia că deţine un joc atât de valoros încât ar putea realiza toate cele 13 levate, sau cu una mai puţin (12), ea va putea declara contractul maxim (mare şlem, respectiv mic şlem) - visul tuturor jucătorilor de bridge, datorită faptului că şlemurile sunt recompensate prin prime extrem de mari.

Noţiunea de vulnerabilitate

Atât licitaţia cât şi marca sunt influenţate de vulnerabilitate. Vulnerabilă (în **zonă**) este considerată axa, sau ambele axe, din momentul în care au realizat o manşă.

Noţiunea de vulnerabilitate, ca şi prima de şlem, care au dinamizat mult jocul, au fost introduse în bridge începând din anul 1925 de către Harold Vanderbild.

Vulnerabilitatea se reflectă în scor prin ***prime*** de şlem mai substanţiale, dar şi prin acordarea unor ***penalizări*** mai severe axei care a câştigat prima manşă şi va cădea în unele contracte.

Scopul acestor prevederi este de a menţine competitivă partida şi de a nu acorda un avantaj axei care a câştigat prima manşă - permiţându-i să facă licitaţii hazardate, cu intenţia de a împiedica adversarii să se manifeste şi ei.

Ce este un sistem de licitaţie ?

Prin sistem de licitaţie se înţelege metoda complexă, asupra căreia s-a căzut de comun acord, privind sensul fiecărei licitaţii făcute de cei doi parteneri.

Fiecare licitaţie transmite un mesaj partenerului, care se doreşte să fie cât mai exact şi prin care i se comunică acestuia forţa mâinii şi distribuţia. Înţelesul fiecărei licitaţii ulterioare devine subsecvent licitaţiilor precedente, şi vine în completarea informaţiilor deja transmise.

Sistemul de licitaţie este un limbaj, condus prin intermediul vocabularului limitat al bridge-ului şi, la fel cum multe limbi sunt vorbite pe pământ, şi sistemele de licitaţie sunt destule.

Întrucât cele mai atractive contracte de manşă sunt 4 ♥ şi 4 ♠, cu condiţia ca axa să deţină cel puţin 8 atuuri împreună şi un număr de aproximativ 26 sau mai multe puncte, sistemul de licitaţie pe care îl vom studia se bazează pe încercarea de a căuta în primul rând manşele pe culori majore şi doar apoi pe cele de 3 FA, care rămân a doua opţiune. Cele de 5 ♣ sau 5 ♦ sunt cele mai puţin atractive, deoarece pretind realizarea a 11 levate pentru a obţine manşa şi este nevoie de cca 29 de puncte pentru a le izbuti.

Deoarece sistemul se bazează pe deschiderea în culori majore cu cinci cărţi, el va apela uneori şi pe posibilitatea de a deschide cu o culoare minoră în trei sau patru, ca o pregătire în căutarea unui fit major, oferind astfel mai mult spaţiu de licitaţie pentru investigarea celui mai potrivit atu şi a celui mai bun contract.

Ce determină valoarea unei mâini ?

Pentru a determina valoarea unei mâini, se iau în considerare mai mulţi factori :

a) forţa în onori
b) forţa distribuţională (culorile lungi şi scurtimile)
c) numărul levatelor defensive
d) numărul levatelor de joc
e) numărul perdantelor

Forţa mâinii creşte când mâinile se completează, sunt fitate, şi scade în cazul misfiturilor. De asemenea, ea este afectată de licitaţia adversarilor şi de poziţia cărţilor de onor în culorile adverse.

Evaluarea nivelului contractului

Pentru stabilirea nivelului contractului, adică a capacităţii de a realiza un anumit număr de levate, este necesar ca axa să deţină împreună un anumit număr de puncte.

Presupunând, de pildă, că cele 40 de P.O. (totalul dintr-un pachet de cărţi) se găsesc repartizate egal la cei patru jucători, rezultă că fiecare are 10, respectiv câte 20 fiecare axă.

Dacă jumătate din forţă este la unii iar cealaltă jumătate la ceilalţi, fiecare axă va putea realiza jumătate din numărul total de levate aflate în joc, adică din 13 unii vor face 7 iar ceilalţi 6 levate.

Pe măsură ce numărul de puncte este mai mare, balanţa numărului de levate realizabile se înclină în favoarea celor ce deţin majoritatea.

Speranţa de levate

Făcând puţină aritmetică pe marginea acestor faimoase puncte de onor, 4-3-2-1, cele mai folosite cuvinte din vocabularul bridge-ului fiind „câte puncte aveam", „îmi lipsesc ... puncte" sau „de ce ai vorbit fără puncte", să vedem ce putem constata.

Din vasta experienţă acumulată, precum şi din calcule statistice făcute asupra a zeci de mii de done, s-a ajuns la anumite concluzii, confirmate dealtfel şi de probabilităţile matematice. Dacă pentru a realiza 6-7 levate este nevoie de 20 de puncte, iar fiecare levată reprezintă cca 2-3 puncte în plus, rezultă următoarele date ce trebuie reţinute :

Pentru jocurile de FA, la care nu se iau în calcul decât punctele de onor în cele patru culori, trebuie să reţinem, în primul rând, că speranţa de manşă (de 9 levate) o vom găsi la o forţă combinată în jur de 26 de puncte. Între 20-25 de puncte avem, în general, zona de contracte parţiale, micul şlem se află în zona celor 33-35 de puncte, iar marele şlem la 37.

La jocurile de culoare, după fit, se calculează şi punctele de distribuţie ; zonele de marcă parţială sunt între 18-25 P.O.D., cele de manşă în jurul a 27-29 P.O.D. (pentru majore) şi 29-32 pentru minore.

Un tabel reprezentând numărul de levate realizabile, în funcţie de punctajul axei, vă este prezentat în capitolul II, *Licitaţia*.

10.

CUM SE MARCHEAZĂ ŞI SE ŢINE SCORUL

Marcarea scorului – Marca oficială la bridge contract

Ca în mai toate sporturile, de pildă în tenis, unde trebuie câştigate două sau trei seturi pentru a câştiga partida, şi la bridge trebuie să se marcheze două manşe pentru a lua roberul. Şi jocul de bridge se joacă pe puncte. Diversele acţiuni sunt recompensate cu un anumit număr de puncte, iar acestea se vor reflecta pe o tabelă de scor. Scorul este ţinut de unul din jucători, şi este clar că intenţia fiecărei axe este să marcheze cât mai multe puncte şi să câştige partida. O partidă de bridge se poate juca, la latitudinea jucătorilor, cu sau fără miză.

Punctele ce se acordă conform tabelei de scor se pot obţine din :

- licitarea şi realizarea contractului declarat
- învingerea contractelor adverse, obţinând căderile
- acordarea unor prime importante pentru licitarea manşelor (a roberului), a şlemurilor sau pentru posesia onorilor

Aceste puncte se înscriu separat în fişa de scor, ***deasupra liniei*** sau ***sub linia*** orizontală marcată pe fişă.

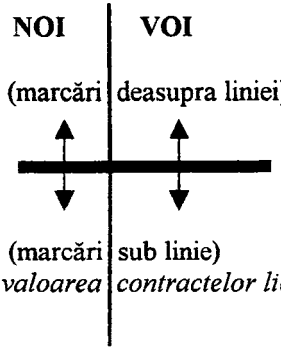
Valoarea levatelor este diferită, în funcţie de culoarea anunţată.

Valoarea punctelor marcate sau a căderilor poate creşte substanţial prin contra sau recontra şi în funcţie de vulnerabilitate.

Modul de marcare a scorului

Numărul de levate licitat şi apoi realizat, căderile contrate sau nu, levatele în plus, onorii în culoarea de atu şi primele cuvenite pentru şlemurile declarate şi realizate, ca şi primele pentru realizarea roberului, sunt toate apreciate în puncte şi se marchează pe o foaie de scor. Diferenţa între totalurile obţinute de cele două axe în cursul unei partide determină câştigătorul roberului.

O foaie de scor la bridge are două coloane, despărţite între ele, o linie groasă orizontală pe mijloc, şi ea arată astfel :



În coloana din stânga se înscriu rezultatele realizate de axa (linia) proprie, iar în cea din dreapta de către adversari. Deasupra liniei orizontale se înscriu onorii, căderile, levatele suplimentare, primele de şlem şi de rober. Dedesubt se înscriu numai punctele cuvenite numărului de levate licitate şi realizate, adică punctele ce concură la realizarea manşei.

Este mai bine ca fiecare din cei patru jucători să-şi ţină **marca**, pentru a fi în permanenţă la curent cu situaţia partidei, ştiut fiind că licitaţia este întotdeauna subordonată scorului din momentul respectiv.

Marca oficială la bridge contract

(prevăzută în Codul internaţional de bridge) :

Ce se marchează sub linia orizontală (aşa-numita zonă **sub linie**) :

. Punctele obţinute pentru levate, în contractele licitate şi realizate (ca scoruri parţiale) :

	necontrate	*contrate*	*recontrate*
treflă sau caro, fiecare levată	20	40	80
cupă sau pică, fiecare levată	30	60	120
fără de atu : - prima levată	40	80	160
- fiecare din următoarele	30	60	120

. *Levatele suplimentare realizate dar nelicitate se scriu deasupra liniei şi nu concurează la scorul de manşă.*

. Punctele necesare pentru realizarea manşei (100 sau mai mult).

. *Axa care a realizat o manşă se găseşte în situaţia de* ***vulnerabilitate.***

. *Axa care a realizat prima două manşe, a câştigat roberul.*

Ce se marchează deasupra liniei orizontale (**deasupra** liniei) :

a) Prima *(bonus)* **pentru onori** (primele cinci cărţi de vârf din culoare) :

Patru onori de atu într-o singură mână	100
Cinci onori de atu într-o singură mână	150
Patru Aşi într-o singură mână (la FA)	150

b) Prima de şlem *(bonus)* :

	nevulnerabil	*vulnerabil*
- mic şlem (12 levate)	500	750
- mare şlem (13 levate)	1000	1500

c) Prima de rober *(bonus)* :

- rober câştigat în două manşe	700
- rober câştigat în două manşe din trei	500
- rober întrerupt după prima manşă	300
- rober întrerupt cu un scor parţial	50

d) Prime pentru levate suplimentare :

	nevulnerabil	*vulnerabil*
- levate suplimentare necontrate	valoarea normală în culoarea respectivă	
- contrate, pentru fiecare levată în plus	100	200
- recontrate, pentru fiecare în plus	200	400

e) Penalizări pentru căderi (acordate adversarilor atunci când declarantul nu îşi îndeplineşte contractul licitat) :

	nevulnerabil	*vulnerabil*
- necontrate :		
pentru fiecare levată în minus	50	100
- contrate :		
. pentru prima levată	100	200
. pentru fiecare din următoarele	200	300
- recontra dublează punctele atribuite mai sus.		

În duplicat, scorul este uşor modificat, căderile în contractele contrate marcându-se astfel :

	nevulnerabil	*vulnerabil*		*nevulnerabil*	*vulnerabil*
o cădere	100	200	patru căderi	800	1100
două căderi	300	500	cinci căderi	1100	1400
trei căderi	500	800	şase căderi	1400	1700

Analizând tabela de scor, câteva aspecte trebuie repetate şi subliniate :

Manşa reprezintă 100 de puncte. Deci, pentru obţinerea ei, trebuie declarate 3 FA (40+30+30=100), sau 4 cupe ori pici (4x30=120), sau 5 trefle ori carale (5x20=100). Cu alte cuvinte, ca să marchezi direct o manşă trebuie să licitezi şi apoi să realizezi 9 levate jucând FA, 10 pe culorile majore sau 11 pe minore.

Dacă însă nu aţi licitat decât 2 cupe şi aţi realizat 10 levate, nu veţi avea dreptul să scrieţi 120 de puncte, ci doar 60 dedesubtul liniei şi încă 60 deasupra ei. Aceste 2 levate realizate în plus nu au fost licitate şi deci nu concurează la punctele necesare obţinerii manşei. Un ***scor parţial*** poate fi completat cu diferenţa necesară până la 100 în jocurile următoare.

(după fiecare manşă realizată, direct sau prin adiţionarea mai multor scoruri parţiale, pe fişa de scor se trage o nouă linie orizontală).

De aici rezultă importanţa licitaţiei exacte şi declararea contractului la care vă dă dreptul forţa cărţilor. Neglijând acest aspect se poate ajunge în neplăcuta situaţie de a marca doar un scor parţial, deşi manşa era posibilă, iar apoi în jocul următor să declare adversarii manşa, anulând astfel punctele pe care le-aţi agonisit anterior. Fiindcă regula prevede că scorurile parţiale sunt anulate (nu mai concurează la realizarea unei manşe) ori de câte ori adversarii realizează o manşă.

Prin contra se dublează valoarea levatelor declarate. Dacă aţi licitat şi realizat 2 cupe, veţi scrie 60 de puncte, dar dacă ele au fost contrate veţi marca 120, ceea ce conduce automat şi la câştigarea manşei.

Două căderi necontrate vulnerabil reprezintă câte 100 de puncte fiecare, dar dacă au fost contrate se va marca 200 pentru prima şi 300 următoarea. Iar dacă au fost şi recontrate, se vor scrie 1000 de puncte.

Din felul de a marca la bridge şi din severitatea cu care sunt penalizate căderile, în esenţă urmări ale unor nişte licitaţii inexacte, rezultă că poţi practic să câştigi partida dar să pierzi puncte (dacă în cursul roberului în mai multe ocazii ai căzut, contrat, şi punctele s-au adunat în coloana adversarilor).

La finalul partidei se adună punctele realizate de fiecare axă şi diferenţa reprezintă scorul cu care s-a câştigat.

Levatele suplimentare, căderile şi primele de rober şi şlem ar arăta astfel pe o fişă imaginară de scor

Levate suplimentare		**Căderi**				**Prime de rober şi şlem**	
1).		2).		3).		4).	
Noi	***Voi***	***Noi***	***Voi***	***Noi***	***Voi***	***Noi***	***Voi***
30 (levata suplimentară)			**100**		**500**	**700** (primă rober) **750** (primă şlem)	
90 (marcă parţială)				**100** (manşa)		**100** (prima manşă)	
						180 (a doua manşă)	
1): licitate 3♥, şi realizate 10 levate.		2): licitat 4♥ şi făcute numai 8 levate = 2 căderi (nevulnerabil).		3): licitat 4♥, contrate şi căzute de 2 ori (vulnerabil).		4): 6♥ licitate şi realizate în zonă.	

5). :
(cu comentarea semnificației punctelor înscrise în fișă)

Noi	*Voi*
(4) 300	
(3) 30	
(2) 150	500 (8)
(1) 100	
(3) 90	40 (5)
	90 (6)
	240 (7)
Total 650	870

(1) axa realizează 3 FA = 100
(2) axa a avut 4 Aşi = 150
(3) axa licitează 3 cupe = 90 şi realizează o levată în plus = 30 (care se înscriu deasupra liniei, fiindcă nu a licitat manşa). Să remarcăm că dacă ar fi licitat-o, câştiga roberul.
(4) adversarii, apărând partida, cad de două ori contrat = 300
(5) adversarii fac 1 FA = 40
(6) adversarii licitează şi fac 3 pici = 90, şi câştigă prima lor manşă, anulând cele 90 cu care cealaltă axă era marcată.
(7)adversarii realizează 4 cupe contrate = 240 şi câştigă partida.
(8) pentru rober au dreptul la o primă de 500 de puncte.

Ca o concluzie, rezultă că, în orice acțiune întreprinsă prin licitație, trebuie calculate *la rece* urmările posibile, ținând permanent seama de avantajele evidențiate prin tabela de scor. Adică, dacă de pildă adversarii, fiind penalizați, ne vor permite să câştigăm 800 de puncte, vom prefera să-i contrăm în loc să licităm manşa proprie.

Să remarcăm şi faptul că marca la bridge nu reprezintă exact, în cursul partidei, punctele câştigate. Astfel, deşi la sfârşitul roberului se acordă o primă de 700 respectiv 500 câştigătorului, nimic nu se înscrie în fişă după realizarea primei manşe, deşi în acel moment jumătate din partidă a fost teoretic câştigată.

11.

BRIDGE ŞI MATEMATICĂ

Teoria locurilor vacante – Teoria simetriei – Teoria libertăţii de a alege

Jocul de bridge se bazează în mare parte pe teoria probabilităţilor matematice, deoarece însăşi distribuţia culorilor este guvernată de aceasta. Cu alte cuvinte, la alegerea unei linii de joc, atunci când alte criterii nu predomină, se va apela la aplicarea probabilităţilor matematice ca fiind cel mai sigur mijloc de reuşită.

Ce trebuie să ştim de la bun început ?

O probabilitate matematică se referă la numărul de ocazii, dintr-un total de 100, în care un caz specific se poate petrece. Se exprimă în procente (%).

După ce s-a precizat că distribuţia cărţilor lipsă este subordonată probabilităţilor matematice, este bine să cunoaştem, cel puţin în linii mari, cele mai frecvente distribuţii care se regăsesc în mod normal. Acest lucru ne va putea ajuta apoi în analiza pe care o facem privind posibilităţile de promovare a unei culori, de extragere a cărţilor de la adversar, de localizare a unei cărţi specifice.

În localizarea unei cărţi specifice de exemplu, se ţine seama, în primul rând, dacă există informaţii din licitaţie (de pildă, doar 12 puncte lipsesc şi doar un adversar a vorbit, deci, în principiu toate punctele sunt la el).

O altă cale de localizare însă este cea în care funcţionează probabilităţile, şi anume : dacă am putut să determinăm că o culoare are un reziduu de pildă de 4 - 2 la adversari, atunci şansa ca o anumită carte să fie la un adversar este de 4 la 2 în favoarea celui care are un număr mai mare de cărţi.

Pe de altă parte, având o culoare lungă, se poate aprecia apelând la probabilităţi câte cărţi pot fi promovate cedând un anumit număr de levate. În acest scop se procedează la însumarea cărţilor celor doi jucători (declarant şi mort) şi scăderea totalului din 13, pentru a şti câte au adversarii. Această analiză se face trecând în revistă fiecare culoare, cu precădere cea de atu şi cea sau cele care ne interesează ca surse aducătoare de levate, ştiind că fiecare levată scoate din joc patru cărţi din culoarea respectivă.

Cele mai importante cazuri în care se recurge la o astfel de evaluare, se reflectă în special la culorile în care adversarii au patru, cinci, şase sau şapte cărţi ce se cer capturate.

Pentru a exemplifica modul de aplicare a teoriei probabilităţilor în bridge, vă vom prezenta un mic tabel cu probabilităţile matematice de regăsire la adversari a cărţilor lipsă dintr-o culoare (el este prezentat detaliat în capitolul VI, *Miscelanea*).

Repartiția la adversari a cărților lipsă

Nr.	0	1	2	3	4
1	100				
2	48	52			
3	22	**78**			
4	10	(50)	40		
5	4	28	**68**		
6	1	15	(48)	36	
7	1/2	7	30	**62,5**	
8	1/5	3	17	(47)	33

Modul de citire a tabelului : stabiliți numărul de cărți lipsă. Căutați-l în coloana numerelor. Pe linia orizontală veți găsi probabilitatea repartiției (numărul de cărți dintr-una din mâinile adverse - celălalt jucător având bineînțeles restul de cărți). Totalul reprezintă întotdeauna 100 %. De exemplu : având cinci cărți lipsă, unul din adversari va fi șicană în 4 % din cazuri, singleton în 28 % și dubleton în 68 % din cazuri.

De reținut, ca ***o observație importantă*** după examinarea tabelului:

A. Dacă adversarii dețin împreună un număr fără soț de cărți (de pildă cinci sau șapte), atunci aceste cărți se vor regăsi în 2/3 din cazuri împărțite cât mai egal între ei.

B. Dacă adversarii au împreună un număr cu soț de cărți (patru, șase sau opt), aceste cărți vor fi împărțite în proporție de 1/3 inegal între ei. Astfel, o distribuție 2-2 se va întâlni în doar 40% din cazuri, iar 3-3 în doar 36%. Rezultă că, cel mai frecvent, trebuie să vă așteptați mai degrabă la o împărțire a cărților lipsă de 3-1 (50%) sau 4-2 (48%) atunci când adversarii au patru sau șase cărți în culoarea respectivă.

Probabilitatea de a găsi **o carte specifică** la un adversar (de obicei un onor anume) depinde - dacă, așa cum am spus, alte criterii nu sunt de luat în seamă - de numărul de cărți deținut de fiecare din adversari în culoarea respectivă. Iată, de pildă, cum funcționează probabilitățile în cazul cunoașterii repartiției cărților : Dama pe care o căutăm face parte dintr-un număr de șase cărți ce se găsesc la adversari, și știm că ele sunt distribuite 4-2. Există deci patru șanse față de două ca ea să fie la jucătorul cu numărul mai mare de cărți din culoarea respectivă. Sau, dacă prin reconstituirea distribuțiilor ați reușit să stabiliți că un adversar deține cinci cărți iar celălalt doar trei, probabilitatea găsirii onorului lipsă este de 5 la 3 în favoarea mâinii lungi.

Legat direct de această problematică, a găsirii unei cărți specifice într-o anume culoare, și completând-o strălucit , a fost elaborată teoria locurilor vacante.

Teoria locurilor vacante

Este util de ştiut că probabilităţile se pot modifica substanţial atunci când avem de-a face cu culori lungi. Dacă se va înţelege cum operează legea atracţiei cărţilor, vor fi evitate multe linii greşite de joc.

Este vorba, de fapt, de o metodă simplă, bazată pe o numărătoare normală. Imaginaţi-vă că aveţi într-o culoare două posibilităţi de direcţionare a impasului, de „ghicirea" căruia depinde contractul. Să zicem că aveţi la pică cărţile din diagramă :

♠ A V 5
┼
♠ R 10 3

Normal că veţi amâna decizia cât mai mult posibil, jucând celelalte culori şi aşteptând posibilitatea de a număra mâinile. Să presupunem că descoperiţi că Vestul are cinci cărţi la pică şi Est două. În absenţa vreunei informaţii din licitaţie, probabilitatea ca oricare dintre adversari să deţină o anumită carte este direct proporţională cu numărul de cărţi deţinut în acea culoare. Şansele sunt deci de 5 la 2 ca Vest să aibă Dama şi veţi juca impasând împotriva lui.

Pe de altă parte :

Vest, cu cinci cărţi de pică, are opt locuri vacante pentru cărţile din celelalte culori. Est, cu două pici, are unsprezece locuri vacante. Şansele sunt de 11 la 8 în favoarea Estului ca acesta să deţină o carte specifică din alte culori.

Ca o regulă, se poate stabili : ***când distribuţia într-o culoare (sau mai multe) este complet cunoscută, probabilitatea ca un adversar să aibă o carte specifică în orice altă culoare este proporţională cu numărul de locuri vacante restante în mâna sa.***

Un exemplu va demonstra eficacitatea teoriei :

♠ R D 2
♥ A R 5 4 3
♦ R 10 7 6
♣ 5
┼
♠ A 3
♥ D V 9 7 6
♦ A V 5 4
♣ A 2

Se joacă 7 ♥ şi Vest atacă Dama de treflă. Sud ia cu Asul, trage trei tururi de atu, Est defosând trefle de trei ori. Distribuţia cupelor este cunoscută şi numărarea locurilor vacante plasează zece la Vest şi treisprezece la Est. Şansele sunt de 13 la 10 ca Est să aibă Dama de caro. Ar fi incorect să se argumenteze că s-au văzut trei cupe şi o treflă la Vest şi patru trefle la Est şi că probabilitatea ar fi deci de 9 la 9 în localizarea Damei de caro. Treflele nu trebuie luate în considerare pentru că distribuţia lor nu este complet cunoscută. Est a avut doar de defosat ceva pe cupe, şi sigur are multe trefle.

Se vor elimina acum culorile negre, înainte de a juca culoarea de caro, bazat doar pe această primă deducţie. Dacă ambii adversari răspund, probabilităţile nu se vor modifica, ele rămân tot de 13 la 10 în favoarea Estului (ca el să aibă Dama de caro). Totul însă se schimbă spectaculos dacă unul din adversari nu mai răspunde la pică sau treflă. Să presupunem că Vest defosează la al treilea tur de pică. Veţi avea acum clară o numărătoare a unei a doua culori. Vest a debutat cu trei cupe şi două pici, având deci vacante opt locuri. Est e marcat cu şase pici şi nici o cupă, deci cu şapte locuri vacante. Şansele sunt acum de 8 la 7 ca Vest să aibă Dama de caro.

Marele avantaj al „locurilor vacante" este că permite realizarea cu uşurinţă a calculului la masa de joc, fără a fi necesară memorizarea tuturor cifrelor din tabele. Metoda este şi foarte exactă, întreaga ştiinţă a probabilităţilor gravitând în jurul conceptului de spaţiu limitat disponibil fiecărei mâini.

Această teorie poate fi aplicată nu numai când distribuţia unei culori este cunoscută, dar şi când o informaţie provine din chiar **culoarea critică**, de pildă localizarea cărţilor mici. Iată o poziţie comună :

♥ A R 10 2
┼
♥ D 8 5

Ambii adversari răspund cu câte o carte mică atunci când se joacă Riga şi apoi Dama şi, la al treilea tur, Vest contribuie cu o carte mică. Este aceeaşi situaţie ca şi cum şi Valetul de cupă şi cărţile mici de cupă s-ar găsi în culori diferite, nici un adversar nu ar fi pus Valetul atât timp cât ar mai fi avut de furnizat o carte mică.

Cunoscând deci distribuţia completă a cărţilor mici din culoarea de cupă, sunteţi îndreptăţit să folosiţi calculul locurilor vacante pentru a determina localizarea probabilă a cărţii de onor. Vest, cu trei cupe mici, are zece locuri vacante. Est, cu două cupe mici, are unsprezece locuri vacante. Şansele sunt de 11 la 10 ca Valetul să cadă sub As.

Aşadar reţineţi : ***o culoare critică poate fi inclusă în calculul locurilor vacante dacă localizarea tuturor cărţilor mici este cunoscută.***

Referitor la **evaluarea mâinilor**, deşi atribuirea valorilor 4-3-2-1 onorilor mari este absolut convenabilă, calculul statistic este singurul mijloc care permite determinarea riguroasă a valorilor respective onorilor şi distribuţiilor. Din studiile statistice făcute de Jean-René Vernes, în *L'évaluation des mains*, putem remarca următoarea corespondenţă între punctele de onor şi valoarea reală rezultată din calcul :

As	4	4,16
Rigă	3	2,98
Damă	2	1,77
Valet	1	1,09

Eroarea este practic nulă pentru Rigă şi Valet, Asul apare uşor subevaluat, iar Dama supraevaluată, dar nesemnificativ.

În evaluarea unei culori, calculul statistic, bazat pe numărul de levate posibil a fi câştigate, conduce la următoarele valori reale ale diverşilor onori :

	A	**R**	**D**	**V**	**10**	**9**
La atu	1,41	1,03	0,64	0,31	0,20	0,06
În alte culori	1,28	0,80	0,45	0,19	0,10	0,03

În privinţa evaluării distribuţionale a unei mâini, cunoscând deja importanţa jocului cu atu, se obişnuieşte a evalua mai întâi valoarea culorilor laterale. Calculele statistice au permis determinarea cu o mare precizie a valorii distribuţionale a culorilor laterale în cazul declarantului şi, respectiv, pentru partenerul acestuia, în cazul susţinerii culorii (funcţie de numărul de atuuri deţinut) Aceste valori relative pentru diverse distribuţii, prezentate comparativ cu distribuţiile cele mai regulate posibile, 5-3-3-2 sau 6-3-2-2, admise ca valorând 1 şi 2 puncte pe baza dubletoanelor deţinute, conduc la

numărătoarea general practicată pentru scurtimi (dubletoane, singletoane, şicane). Şi anume :

5 – 3 – 3 – 2	= 1	5 – 5 – 2 – 1	= 3	
5 – 4 – 2 – 2	= 2	6 – 3 – 2 – 2	= 2	
5 – 4 – 3 – 1	= 2	6 – 3 – 3 – 1	= 3	
5 – 4 – 4 – 0	= 3 sau 4	6 – 5 – 1 – 1	= 5	etc.

Se confirmă faptul că un singleton valorează mai mult decât două dubletoane, unele distribuţii (6-3-3-1, 6-5-1-1) părând supraevaluate.

În privinţa şicanelor, ele sunt dificil de evaluat, tocmai din cauza numărului restrâns de done în care se întâlnesc. Ele par totuşi a valora mai mult de 3 puncte, din rezultatele înregistrate.

Cifrele prezentate indică exclusiv valoarea /în puncte readaptate/ a culorilor laterale. La ele trebuie adăugată cea a numărului de atuuri, pentru a avea valoarea distribuţională totală a unei mâini.

Teoria simetriei

Ely Culbertson este cel care a remarcat şi promovat teoria simetriilor, potrivit căreia o distribuţie excentrică într-o mână generează altele similare pe alte culori în celelalte mâini. Valabilitatea teoriei este susţinută de intervenţiile ce se produc în licitaţia competiţională în care ambele axe îşi revendică contracte până la nivelul trei sau patru, ca şi când în joc ar fi 18-20 de levate posibile, şi nu doar 13. De aceea cu mâini excentrice, bune numai în atac (ofensive), se pot obţine rezultate spectaculoase cu mai puţine puncte de onor.

Potrivit acestei teorii, la care Elly Culbertson ţinea foarte mult şi care în mare parte se confirmă, plecând de la caracteristicile propriei mâini se pot deduce unele lucruri privind structura mâinilor celorlalţi jucători şi a distribuţiei culorii la aceştia. Astfel, dacă ai o culoare în patru, se poate presupune o distribuţie asemănătoare şi la ceilalţi. O distribuţie balansată într-o mână, 4-4-3-2, e similară în jurul mesei. Dar dacă structura este 7-4-0-1, culoarea în patru va fi neregulat împărţită la ceilalţi jucători, fie 5-3-1, fie 6-2-1. Sau dacă ai un singleton sau şicană, legea simetriei presupune că şi cel puţin unul din adversari are la rândul lui o culoare scurtă sau manque.

Teoria libertăţii de a alege (principiul alegerii limitate)

Această interesantă teorie avansată de Terence Reese se referă la analiza factorilor ce determină decizia apărării de a furniza o carte sau alta, cu alte cuvinte la probabilitatea ca un adversar să pună în levată o carte specifică, dacă o are. Motivaţia acestuia în alegerea cărţii poate fi cauzată de situaţii bine definite sau, uneori, de unele mai puţin evidente.

Un jucător în flanc, răspunzând la o culoare sau câştigând o levată, are la dispoziţie o alegere liberă între cărţi cunoscute ca fiind egale (onori adiacenţi etc.). Având de pildă Riga şi Dama într-o culoare, nu există vreun raţionament care să ducă la concluzia că va juca mai întâi una sau cealaltă, probabilitatea este de 50 % pentru oricare din ele. În

situația tipică de mod de operare a alegerii libere, adversarii vor furniza întotdeauna cea mai puțin informativă carte, indiferent de convențiile normale folosite.

Un exemplu practic :

♠ A D 5 2
♥ 5 2
♦ A V 10
♣ A R D V

┼

♠ 7 6 4
♥ A R 3
♦ 5 4 3
♣ 9 8 7 6

Vest atacă ♥10 contra 3 FA. Est pune 9 și Sud câștigă. La levata a doua, joacă caro spre 10. Est câștigă cu „un onor" și revine ♥ 4. Sud ia și are acum de ales între impasul de pică și repetarea celui de caro, pentru a noua levată.
Se știe că impasul de pică are 5o % șanse de reușită. Dar cel de caro ? Este tot 50 % ?
Se va face un calcul : se cunoaște că sunt 52 % șanse pentru a găsi onorii de caro divizați, 24 % ca ei să fie amândoi la Est și 24 % să fie la Vest. După jucarea primului tur de caro, Est a arătat un onor, deci nu mai e posibil ca Vest să aibă ambii onori. Posibilitățile restante sunt că onorii sunt divizați (52 %) sau că Est îi are pe amândoi (24 %). Șansele sunt deci de 52 la 24, sau 13 la 6 (68 %), că repetarea impasului va reuși. Deci această alternativă este clar superioară impasului de pică (50 %).

Vă puteți întreba, de ce s-a spus că Est a câștigat cu „un onor", în loc de a specifica cu care onor ?

Să presupunem că Est a câștigat cu Dama. Putem zice că jumătate (26 %) din șansele ca onorii să fie împărțiți au fost eliminate. Au rămas deci 26 % probabilități să aibă Riga, rezultă 26 contra 24 șanse în favoarea repetării impasului de caro.

Dar acest unic argument ar putea fi respins, deși șansele de împărțire a onorilor au fost reduse la jumătate, mai există încă posibilitatea ca Est să aibă ambii onori. Având Riga și Dama, două cărți cunoscute a fi egale, Est a avut alegerea de a câștiga cu oricare din ele. Urmând același raționament, vom alătura probabilitatea ca Est să aibă ambii onori (24 %) cu probabilitatea ca el să pună Dama mai curând decât Riga (50 %), rezultând o șansă de 26 la 12 (68 %) în favoarea repetării impasului de caro, exact așa cum s-a calculat anterior. Cele două metode, după cum s-a văzut, nu se contrazic și conduc la același rezultat.

Principiul aplicat în situațiile de „alegere liberă" poate fi enunțat astfel : ***când un jucător în flanc răspunde la culoare sau câștigă o levată cu una din două cărți echivalente, probabilitatea ca el să dețină ambele cărți se înjumătățește.*** (extins, principiul se poate aplica și în situația a trei cărți echivalente)

Această formulare este deseori numită „principiul alegerii limitate", lucru ce seamănă confuzie, nefiind vorba de o alegere restrictivă ci de una liberă.

Teoria libertății alegerii poate fi aplicată cu succes în toate situațiile ce implică impase, eliberări de culori, chiar și în cazul alegerii libere a atacului, cu referire atât la cărțile de onor cât și la cărțile mici.

După ce ați luat contact cu câteva aspecte ale aplicării matematicii în jocul de bridge, trebuie să știți că un jucător experimentat cunoaște și apelează mereu la

probabilităţile matematice. Având de ales între mai multe variante de joc, este important să se selecteze cea cu mai mari şanse de succes. Iată o scurtă listă, ce rezultă dintr-un astfel de studiu :

- o distribuţie 3 - 2 este mai probabilă decât un impas reuşit
- un impas este doar cu puţin mai probabil să reuşească decât o distribuţie 4 - 2
- probabilităţile ca două impase din două să reuşească sunt de 25%
- probabilitatea ca un impas din două să reuşească este de 75%
- probabilitatea de a avea un manque este de 9:1
- probabilitatea de a deţine cel puţin un As este de 75%
- probabilitatea de a găsi un fit 5 - 3 este de 17,8 %
- probabilitatea de a găsi un onor sec, având 11 cărţi, este de 52 %
- probabilitatea de a avea 10 P.O. într-o mână este de 9,4 %

La cuprinsul ultimului capitol veţi regăsi un număr de tabele uzuale care acoperă variatele domenii ale probabilităţilor matematice cu aplicabilitate la bridge :

- probabilitatea numărului punctelor de onor
- probabilitate de fit
- frecvenţa distribuţiilor celor patru culori într-o mână
- repartiţia la adversari a cărţilor lipsă
- probabilitatea privind reuşita impaselor, şi alte câteva date importante din acest domeniu.

Observaţie : cele prezentate în acest subcapitol vor trebui studiate împreună cu alte noţiuni expuse în capitolul VI şi III, pentru alegea unor linii de joc de levată.

12.

REMEMBER

Din capitolul introductiv vă recomandăm să reţineţi neapărat câteva noţiuni esenţiale, care v-au fost expuse deoarece reprezintă fundaţia pe care este clădit jocul de bridge :

- mecanismul jocului
- noţiunea de levată
- noţiunea de atu şi fără de atu
- noţiunea de tai
- rangul cărţilor şi al culorilor
- cum se desfăşoară jocul de levată
- cum se desfăşoară licitaţia
- ce este un contract, o marcă parţială, manşă sau şlem
- importanţa distribuţiilor şi felul lor
- valoarea punctelor de onor şi distribuţie şi exersarea aplicării numărării lor
- evaluarea forţei unei mâini
- cum se ţine scorul şi cum se marchează la bridge
- noţiunea de vulnerabilitate
- importanţa aplicării probabilităţilor matematice
- vocabularul strict al bridge-ului

PARTEA A II-a

LICITAȚIA

Licitația nu este, și nu poate fi, o știință absolut exactă. Ca în orice limbaj, folosit pentru un dialog cu partenerul, cu cât vocabularul este mai bogat, cu atât conversația este mai elevată.

În perioada copilăriei bridge-ului, licitația era extrem de simplă. Dacă partenerul licita o culoare, o susțineai dacă nu îți displăcea sau o licitai cu salt dacă îți plăcea extrem de mult. Sau se făceau licitații directe de tipul 1 ♥ - 6 ♥ ori 1 ♦ - 3FA, care răspundeau mai curând unui spirit de aventură, ce sălășluiește în mai fiecare jucător, decât realității. Timpul a demonstrat că un astfel de dialog nu este îndeajuns, este eronat, și conduce foarte des fie la contracte fără speranță, fie la manșe sau șlemuri nedeclarate.

Un rol esențial în modernizarea licitației, în ameliorarea ei din punct de vedere al exactității, a revenit experților de pretutindeni, și rezultatele obținute prin aplicarea ideilor novatoare ne obligă să reconsiderăm compartimentul licitației, oferindu-i un concept nou.

O astfel de evoluție, caracteristică dealtfel tuturor domeniilor științei, s-a petrecut în bridge în anii '30, când Ely Culbertson și-a impus sistemul său de licitație, metoda sa fiind considerată la acea dată revoluționară, pentru ca după '40 să devină caducă. A urmat apoi lunga domnie a lui Goren și a punctelor de onor, în care încet-încet au fost injectate o serie de convenții menite să limpezească licitația, contribuind astfel la progresul ei. S-a impus majora în cinci, au apărut deschiderile de două slabe, ocupând paliere insuficient solicitate, au câștigat popularitate licitațiile de transfer etc.

Într-o fază anterioară, sistemele erau preocupate în a evidenția cu precizie punctajul, fără a acorda atenția cuvenită forței distribuționale – a cărei importanță s-a impus atenției experților, și implicit jucătorilor, de-abia după anii '70-'80.

Deși sistemele actuale nu seamănă cu „naturalul" de pe vremuri, și includ multe secvențe ce se abat de la el, ele s-au impus fiindcă s-au dovedit indispensabile pentru creșterea eficienței licitației. Licitația modernă a fost eșafodată pe ideea de a găsi cât mai multe modalități de a descrie tipuri atât de diferite de mâini, ce se regăsesc în aproape orice donă de bridge.

Trebuie recunoscut de la început că nici un sistem nu este în măsură să rezolve perfect toate problemele pe care le ridică complexitatea mâinilor, și aceasta datorită vocabularului restrâns de care dispune licitația. Vocabular ce devine uneori și mai limitat în urma interferențelor produse de adversari.

Într-un sistem de licitație declarațiile se grupează pe categorii, care, teoretic, aparțin aceloraşi tipuri de valori caracteristice, urmând ca o identificare și detaliere mai exactă să poată fi selectată prin declarațiile succesive ulterioare. Aici a intervenit licitația modernă, reușind să prezinte mai multe „tipo-mâini" decât înainte, și o mult mai nuanțată gamă de răspunsuri, de la slabe, la limitate, sau de forță.

Nu trebuie să se înțeleagă că licitația modernă a renunțat la marile principii ale bridge-ului, cum ar fi cel de apropiere, de forcing, de subordonare, concepte care sunt aplicate de toată lumea. De altfel experții, în proporție de 95%, nu se abat de la un bridge solid, simplu, bazat pe o gândire logică, o apreciere la rece cu bun simț și judecată limpede a situațiilor ce se ivesc, caracteristică de fapt oricărui bun jucător.

Mai multe avertismente se cuvin a fi semnalate totuși. Mulți dintre jucătorii începători, și nu numai, suferă de sindromul punctelor de onor și toată argumentația licitației lor se bazează exclusiv pe puncte, tipul „n-aude, nu vede" este, din păcate, frecvent în-

tâlnit. Sau, deşi o licitaţie perfectă a condus la un contract final excelent, se poate ca acesta să nu poată fi realizat din cauza distribuţiilor nefavorabile ale cărţilor din mâinile adversarilor. Bridge-ul este un joc ce se bazează pe probabilităţi matematice, aşa că unele nereuşite nu trebuie să afecteze logica în ansamblu.

Unii jucători tind să devină excelenţi licitatori, alţii sunt abili jucători de levată, fără a combina însă ambele calităţi unul din departamente va fi mereu în suferinţă. Anecdota spune că *„la bridge licitaţia o fac lorzii iar jocul de levată este lăsat pe mâna valeţilor"*. Nu-i însă nici democratic şi nici nu are suport real. La ce ar servi să se ajungă într-un contract ideal, dacă acesta nu ar putea fi îndeplinit din cauza unui joc de levată deficitar? Ambele etape trebuie bine însuşite, iar un nivel superior se dobândeşte prin studiu şi foarte mult exerciţiu. Cu alte cuvinte, jocul nu trebuie tratat doar ca o agreabilă distracţie, ci ca o competiţie ce tinde spre mai bine.

Desigur că se găsesc încă destule voci ce vor pleda pentru majora în patru, pentru deschiderile tari, licitaţiile conservatoare, sau care vor scoate în evidenţă dificultăţile şi neînţelegerile produse de licitaţiile de transfer, şi care, asemenea lui Caţavencu, *„vor schimbarea dar fără să se schimbe nimic"*. Dar când exemplul experţilor şi a ceea ce se joacă în ultimii 20 de ani în întreaga lume demonstrează clar superioritatea noilor concepte şi progresele importante obţinute în licitaţie, suntem obligaţi, la rândul nostru, să prezentăm cititorilor ceea ce le va fi de folos în bridge-ul mileniului trei. În acest scop, sistemul de licitaţie propus nu a mai apelat la clişeele clasice, de la care să se facă adaptarea spre conceptul modern, ci va expune direct un nou mod de învăţare a bridge-ului (N.A.: nou, pentru cititorul român). În linii mari, el se prezintă cu : ***deschiderile de unu pe majore cu culorile în cinci, doi peste unu forcing, 1FA de 15-17 P.O. rezolvat în răspunsuri cu licitaţii de transfer, intervenţiile cu salt slabe, deschiderile de baraj de la nivelul doi, licitaţii limitative şi invitante, deschiderile de 2♣ şi 2 FA ca singurele deschideri tari etc***.

Dacă doi jucători stau faţă în faţă şi nu sunt perturbaţi de adversari, în principiu, ei ar trebuie să-şi poată descrie perfect mâinile şi să ajungă în cel mai bun contract. Forţa combinată a mâinilor le va permite să stabilească nivelul, iar găsirea unei culori care să fie fitată le va permite stabilirea atuului. Se spune că prima licitaţie a deschidentului şi a repondentului este considerată ca fiind de explorare, iar cea de a doua transmite caracteristicile complete şi poate determina concluzia.

Pentru a licita bine, trei lucruri sunt importante :

a). să se înveţe a se ţine seama de folosirea corectă a limbajului prin care se schimbă informaţii cu partenerul privitor la caracteristicile mâinii.

b). să se înveţe a se calcula cât valorează mâna proprie, pentru a şti la ce nivel se situează contractul ideal al axei.

c). dialogul purtat să conducă, concomitent cu stabilirea nivelului, şi la stabilirea celui mai potrivit atu.

Pentru a înţelege bine licitaţia, este necesar să se acorde importanţă principiilor teoretice ce urmează, deoarece ele vor servi la o mai corectă abordare a mecanismului licitaţiei. Un bun sistem de licitaţie este dator să ne înveţe ***cum*** să licităm eficient, şi nu doar ***ce*** să licităm.

1.

PRINCIPIILE TEORETICE ALE LICITAȚIEI

Moștenirile culbertsoniene – Obiectivele licitației – Condiții pretinse pentru o bună licitație – Mirajul manșei – Avantajul de a juca cu atu – Alegerea culorii – Orientarea contractului – Alegerea deschiderii – Rolul deschidentului – Vizualizarea mâinii partenerului – Licitația din punctul de vedere al repondentului – Cine este căpitanul ? – Licitația pas cu pas – De câte ori se vorbește cu o mână – Ce licitații limitează mâna (limit bid) – Parul donei – Principiul „primul venit, primul servit" – Principiul de „a sări peste o culoare" – Principiul licitației de sacrificiu – Jocul probabilităților, sau matematică și bridge – Influența scorurilor asupra licitației – Influența scorurilor parțiale – Jocul cu adversarul – Psihologie și strategie – Licitația practică

Moștenirile Culbertsoniene

Aportul lui Ely Culbertson, și al grupului de experți, Lightner, Schenken, Jacoby și alții, la elaborarea unui sistem de licitație clădit pe criterii științifice, a fost covârșitor. În licitația intuitivă din timpul auction bridge-ului, descrierea cât mai precisă a mâinii, a subtilităților ei, era rudimentară. Flexibilitatea pe care licitația modernă a introdus-o în dialog este datorată unor mari principii enunțate și promovate de Culbertson, valabile și astăzi :

1. ***Principiul apropierii*** , care le permite jucătorilor ca, pas cu pas, să schimbe informații cu partenerul privind caracteristicile mâinii, în scopul găsirii celui mai bun fit. Înainte țelul licitației era un fără de atu cât mai ieftin și rapid declarat.

2. ***Principiul forcingului*** , principiu imperativ, poate cel mai valoros concept datorat lui Ely (dealtfel sistemul lui era denumit *aproach-forcing system*), se bazează pe ideea că anumite licitații – culoare nouă, licitație cu salt etc. – instaurează obligația de a menține licitația deschisă, dând posibilitatea transmiterii informațiilor suplimentare necesare deciziei finale.

Unele licitații sunt forcing absolut, adică cel puțin până la manșă, și obligă cei doi jucători să continue dialogul până când nivelul de manșă a fost atins. Licitația cu salt într-o nouă culoare face parte din această categorie.

În jurul acestor două mari tipuri de forcing, culoare nouă și licitație cu salt, și alte secvențe subtile pot îmbrăca un caracter de forcing, urmând a fi decodate prin licitațiile subsecvente. Exemplu sunt licitațiile doi peste unu, licitațiile artificiale care cer anumite răspunsuri, pasul-forcing în anumite cazuri, autoforcingul. De regulă, când un forcing a fost făcut, se cere ca redeclarația să fie naturală.

Excepții la caracterul de forcing al unei culori noi intervin doar în situațiile în care adversarul vorbește, cazuri în care licitația devine nonforcing.

3. ***Principiul de securitate***. Acesta prevede să nu îţi asumi riscuri de aşa natură încât să depăşească posibilul câştig al adversarilor. Concretizat prin celebra regulă a lui 2/3 sau a celor 500 de puncte, se consideră că eventualele sacrificii contra manşelor adverse nu trebuie să depăşească trei căderi în manşă, respectiv două în zonă (contrate). Extrem de utilă, atât în intervenţie cât şi în licitaţiile de baraj, regula lui 2/3 face parte din licitaţie.

4. ***Principiul subordonării*** derivă aproape automat, încă din deschidere sau prima vorbire a repondentului, şi ambii jucători sunt obligaţi să-l respecte. Bridge-ul este ca un tango, nu poate fi dansat bine decât dacă partenerii îşi armonizează acţiunile. Unul conduce şi celălalt i se subordonează, fără să-l calce pe picioare.

5. ***Principiul evaluării distribuţiei***. A nu te ocupa de distribuţia culorilor şi a nu profita de avantajul datorat culorilor lungi, rămânând tributar doar punctelor de onor, este cea mai proastă formă de a juca bridge. În ultimii ani, teoria levatelor totale, ce derivă din jocul distribuţiilor, a demonstrat că ele au o importanţă extrem de mare în stabilirea nivelului contractului.

Obiectivele licitaţiei

În copilăria bridge-ului scopul jocului era să-ţi vezi doar de licitaţie, dar în prezent acesta este dublu :

1. să exploatezi la maximum posibilităţile mâinilor combinate.
2. să faci cât mai dificilă viaţa adversarilor, obstrucţionându-i de câte ori e posibil.

Sigur că licitaţia necontestată are marele avantaj că se petrece în tăcerea adversă. Dar când în 50 % din cazuri licitaţia are loc cu contribuţia ambelor perechi, arta de a licita devine mai complexă şi mai subtilă.

Obiectivele concomitente pe care le urmăreşte licitaţia sunt :

a) ***găsirea celui mai bun atu***, respectiv convenirea asupra unei culori care, fiind fitată, este potrivită pentru a deveni atu.
b) ***stabilirea nivelului*** contractului.

Cu alte cuvinte :

- declararea manşei (dacă sunt îndeplinite condiţiile de forţă).
- oprirea licitaţiei în cel mai economic contract de marcă parţială
- eventuala investigare şi declarare a şlemului când forţa deţinută de cei doi parteneri presupune posibilă realizarea lui.
- împingerea adversarilor peste limita de securitate sau penalizarea lor când este cazul.

Aprecierea nivelului celui mai potrivit contract (manşă sau parţială) este determinată de valoarea combinată a celor două mâini. Schimbul de informaţii transmis prin licitaţie este cel care comunică particularităţile mâinii (puternică, minimă, limitată, sau forţa distribuţională, echilibrată, bicoloră, tricoloră etc.)

Pentru atingerea obiectivelor propuse în licitaţie se porneşte de la evaluarea mâinii. Aceasta este destul de uşor de realizat dacă partenerii au un sistem de licitaţie, în măsură să transmită cât mai exact informaţiile privind caracteristicile mâinii.

Condițiile pretinse de o bună licitație

Un jucător are la îndemână doar 38 de declarații posibile (5 culori x 7 paliere = 35 + pas, contra şi recontra) pentru a putea transmite 635.013.559.600 distribuții diverse de forță variată.

(Dacă am lua în considerare numărul total al posibilelor distribuții ale celor 52 de cărți, pentru fiecare din cei patru jucători în cele patru culori, s-ar ajunge la cifra aproape inimaginabilă de 53.644.737.765.488.792.839.237.440.000. Dacă s-ar examina doar câte o secundă fiecare donă, non-stop 24 de ore pe zi, 365 de zile pe an, ar fi nevoie de 178 de ani pentru a vedea numai un bilion din acest impresionant număr de done posibile)

Pentru a licita cât mai bine, se cer îndeplinite două condiții

a) corecta apreciere a valorii mâinii proprii
b) învățarea folosirii subtilităților licitației, cu ajutorul căreia se va face schimbul de informații care va stabili forța combinată a celor două mâini, nivelul până la care poate ajunge contractul şi care este cel mai potrivit atu.

Toți experții sunt de acord asupra importanței respectării regulilor de sistem. Ele asigură o bază solidă schimbului exact de informații. Jucătorii care nu se abat niciodată de la principiile sistemului vor avea un avantaj net superior față de cei ce se bâlbâie, relicitează aceleaşi valori, rămân prizonierii numărului de puncte etc. Cel mai valoros atribut al jocului unui expert este respectarea sistemului şi un discernământ superior. Acest lucru, ținând însă seama de sărăcia vocabularului, nu poate conduce la presupunerea anticipată că, doar respectând sistemul, licitația va fi întotdeauna perfectă. Nu, dar ea va avea meritul de a fi superioară altora.

Mirajul manşei

Prima întrebare pe care trebuie să şi-o pună orice bun jucător, după ce partenerul lui a deschis, este dacă există sau nu o manşă de jucat în dona respectivă.

Deşi factorul de siguranță în licitație este extrem de important, deoarece depăşirea nivelului antrenează căderea, obiectivul primordial rămâne licitarea manşei, chiar cu un anumit risc şi incertitudine. Statistica a demonstrat că, bine licitate şi jucate, în cca 45-50 % din done există şanse de manşă, 45 % sunt scoruri parțiale şi doar 5 % reprezintă şlemuri. Calitatea de bun jucător aparține celor ce ştiu să discearnă când sunt îndeplinite condițiile ce fac posibilă manşa şi când nu. Teoretic, ori de câte ori jucătorii axei dețin împreună forța pretinsă, manşa trebuie licitată.

Avantajul de a juca cu atu

Securitatea conferită de existența unei culori de atu este mai presus de orice îndoială. Atuul împiedică adversarii să-şi joace nestingheriți o culoare. Levatele se pot mai uşor câştiga la adăpostul unei culori lungi stabilită ca atu, deoarece aceasta va permite tăierea cărților câştigătoare ale adversarilor şi ajută şi la promovarea culorilor proprii.

Studiile statistice au ajuns la concluzia că, pentru ca o culoare să devină un bun atu, partenerii trebuie să dețină un minimum de opt cărți în culoarea respectivă (4 - 4, 5 - 3, 6 - 2, 5 - 4 etc.). Bridge-ul este un joc de culoare, cu atu, şi numai în absența unui fit

contractul se orientează spre un joc de fără atu. Fitul ideal este considerat cel de 4 - 4 pe majore, iar aşa-zisa *golden game* este manşa de 4 ♥/♠.

Căutarea atuului şi a fitului poate uneori descoperi mâini în dublu fit. De exemplu unul 4 - 4 şi unul 5 - 3. Se consideră în astfel de cazuri că atu este bine să fie cel egal în ambele mâini, iar fitul excentric să servească pentru defose.

Printre avantajele de a juca cu un atu, se mai iau în considerație şi alte criterii, cum ar fi ipoteza conform căreia culoarea tare trebuie lăsată ca furnizoare de levate şi cea mai slabă ca să devină atu. Ceea ce admite însă toată suflarea este că mâinile mari depind de fit.

Alegerea culorii

În alegerea culorilor susceptibile de a deveni atu, prioritatea este pentru culorile majore. Ca atare, principiul spune *„să nu susții imediat culoarea minoră a partenerului dacă ai şi o culoare majoră"*.

Criteriul de alegere a culorii rămâne, în primul rând, lungimea ei. Jucând sistemul cu majora în cinci, deschiderile de 1 ♥/♠ vor promite întotdeauna un minim de cinci cărți. Cu mâini bicolore, principiul de bază cere să se înceapă cu cea mai lungă, dacă sunt inegale în lungime, sau cu cea mai scumpă, la egalitate. De exemplu, având ♠ 97654 şi ♥ ARD87, se va deschide cu 1 ♠, nu cu 1 ♥, deşi cupa este mai tare.

În auction bridge prevala criteriul tăriei înaintea celui al lungimii, dar pot exista divergențe ce țin de stilul personal. Să considerăm următoarea distribuție :

♠ R7 ♥ A ♦ 109764 ♣ RDV32. Din douăzeci de experți, paisprezece au deschis cu 1 ♦(cea mai scumpă din două egale), pentru a uşura licitația, şi doar şase cu 1 ♣. Argumentul acestora din urmă este legat de dorința de a-şi asigura, în cazul în care adversarii îşi adjudecă contractul, atacul în treflă şi nu într-o culoare complet spartă. Au tratat mâna ca pe un 6 - 4 pe minore şi nu ca un 5 - 5.

Ca o excepție la regula de bază, conservatorii admit ca o bicoloră 5 - 5 neagră să fie deschisă cu 1 ♣, pentru a facilita licitația ulterioară. Partizanii majorelor în cinci nu sunt însă de acord, şi pe bună dreptate, fiindcă, în primul rând, violează principiul (am cinci pici), şi apoi pentru că, deschizând cu 1 ♠, se îngreunează licitația adversă, pe când deschiderea de 1 ♣ lasă loc liber culorilor roşii de a fi spuse.

În lipsa majorelor, alegerea celei mai bune minore se referă strict la numărul de cărți, şi nu la tăria culorii, o mână cu 3 - 3 pe minore se va deschide cu 1 ♣, chiar dacă culorile sunt, de pildă, ♣ 1098 şi ♦ ARV. Alegerea se va face întotdeauna astfel :

♣ :	**3**	2	**3**	**4**	4
♦ :	2	**3**	3	3	**4**

În descrierea distribuțiilor tricolore, de tipul 4-4-4-1, alegerea culorii se face de aşa manieră încât să permită cea mai economică licitație. Culoarea de deschidere va fi trefla dacă singletonul este caro sau caroul în toate celelalte cazuri :

♠ :	4	4	4	1
♥ :	4	4	1	4
♦ :	1	**4**	**4**	**4**
♣ :	**4**	1	4	4

Orientarea contractului

Logica dictează ca investigarea contractelor să acorde prioritate culorilor majore, apoi contractelor de fără atu şi în al treilea rând celor pe culorile minore. Manşa de zece levate pe cupă şi pică este prioritară, iar cea de nouă levate pe FA vine înaintea celei de unsprezece levate pe treflă şi caro. Când licitația pare să conducă spre neeconomicul cinci pe minore, care cere 29 P.O.D., experții încearcă întotdeauna să investigheze mai întâi posibilitatea de a juca 3 FA.

Între contractele de manşe pe majore şi cele de FA, criteriul principal ce le separă este dezechilibrul mâinilor. Când mâna este semiechilibrată şi extragerea atuurilor adverse transformă contractul într-unul aproape de FA, experții sugerează, şi în acest caz, investigarea posibilității de a juca manşa pe FA, cu o levată mai puțin.

Alegerea deschiderii

Cunoscând clasificarea mâinilor în funcție de forța conținută, de caracteristicile distribuționale şi de numărul deținut al levatelor de joc, alegerea deschiderii nu ar mai trebui să reprezinte o problemă deosebită, dacă se respectă condițiile impuse de sistem. În subcapitolul 3 vom prezenta criteriile de încadrare (obişnuite, exacte, tari şi de baraj).

Deoarece deschiderile de unu la culoare sunt cele mai frecvente, să punctăm de pe acum câteva principii care le însoțesc :

- ***o redeclarație garantată***. Potrivit acestui principiu, jucătorul care deschide (pe locul unu şi doi obligatoriu) promite că este capabil de a doua vorbire, de fapt absolut necesară pentru a clarifica tipul de mână.
- ***existența a cel puțin 2-2 ½ levate defensive***. Declarantul îşi asigură partenerul că, dacă vor fi în apărare, are capacitatea de a realiza două levate rapide.
- ***deținerea a cel puțin 13 P.O.*** Această limită de a deschide a fost aleasă pentru a garanta că o donă nu va fi pasată atunci când necesarul de valori pentru o manşă, respectiv 26 de puncte, se găsesc în cele două mâini.

Rolul deschidentului

În cazul unor deschideri exacte (cele din categoria FA, tari, sau de baraj), rolul deschidentului este limitat şi se rezumă de obicei la a oferi clarificări suplimentare, dacă îi sunt cerute de repondent.

La deschiderile cele mai frecvente, adică la cele de unu la culoare, rolul celui care deschide licitația nu este însă doar de a declanşa o luptă dând primul pumn, după care s-o ia la goană. El doreşte să aibă şansa de a mai vorbi încă o dată şi are un rol mult mai activ.

Rolul de spectator sau cel de vedetă depinde de caracterul deschiderii, iar cel ce a deschis trebuie să-şi respecte partitura.

Vizualizarea mâinii partenerului

Pentru a evita neînțelegeri între parteneri ce pot deveni grave, un jucător trebuie să vizualizeze mâna partenerului, dar nu are voie să liciteze ținând cont de cărțile presupuse ale acestuia. El va ține seama doar de propria mână şi de minimul pe care îl presupu-

ne licitația partenerului. Trebuie să vegheze ca schimbul de informații să fie exact și să nu presupună anumite valori neprecizate în mod expres, pentru a nu ajunge să simtă pe pielea lui una din legile lui Murphy, care zice că „*partenerul nu are niciodată mâna la care te aștepți*".

De pildă repondentul, atunci când în culoarea de deschidere a partenerului are As-Damă, el trebuie să-și pună imediat întrebarea unde sunt restul de minimum 9 puncte, odată ce în culoarea respectivă deschidentul nu poate avea decât cel mult Rigă-Valet.

Licitația din punctul de vedere al repondentului

Când partenerul deschide, trebuie reținut că el dorește să aibă o a doua șansă de a vorbi. Pe de altă parte, repondentul este pus adesea în postura de „căpitan", el trebuie să decidă dona și să facă plasarea contractului.

Licitația repondentului este decisă de forța mâinii sale. El poate avea o mână minimală, una promițătoare sau una foarte bună, iar licitația va fi imprimată de grupa din care face parte. Vom regăsi așadar : licitații de oprire (ex.:1 FA - 3 FA), invitaționale (ex.:1 ♥ - 3 ♥), limitate (ex.:1 ♦ - 1 FA), forcing (ex.:1 ♥ - 1 ♠), ambigue, de susținere, de temporizare etc. Important rămâne, în cadrul sistemului, ca licitația pe care o face repondentul să transmită imediat întreaga valoare a mâinii ori de câte ori poate să o facă.

Cine este căpitanul ?

În complexul proces al licitației, se presupune că unul din jucători este în măsură să sintetizeze informațiile și să decidă contractul optim.

În trecut, cel mai slab era chemat să furnizeze informații celui mai tare, care se considera că poate comanda. În bridge-ul modern comanda poate fi transferată și, cel mai adesea, repondentul decide mâna.

Cine conduce deci licitația ? Cel care deține cartea superioară sau cel care deține pachetul de informații care îi permit să concluzioneze ?

Principiul subordonării zice că ***de îndată ce unul din jucători și-a limitat mâna (a înscris-o exact în caracteristici), el a transferat partenerului său prerogativele.***

Jucătorii buni sunt conștienți că au datoria să facă viața ușoară partenerului și știu cât de important este pentru continuarea licitației să poți de la prima vorbire să-ți limitezi mâna, facilitând decizia.

Câteva exemple de licitații în care deschidentul este căpitan : 1 ♥ - 2 ♥; 1 ♥ - 1 FA; 1 ♦ - 2 FA (repondentul și-a limitat mâna). În schimb, după o deschidere de 1 FA, sau o deschidere tare, ori de baraj, repondentul devine căpitan.

Licitația pas cu pas, principiul apropierii

Principiul apropierii salvează spațiu de licitație. Dezbaterea teoreticienilor privind superioritatea unui răspuns ușor accesibil de unu peste unu față de o licitație cu salt forcing de manșă a condus la opinia că *one over one* este superior în cazurile în care repondentul se așteaptă să fie cel ce va lua decizia finală, după redeclarația deschidentului, și că licitația cu salt, care transmite o forță de onori concentrată într-o

culoare lungă, este de preferat atunci când informația dată îi oferă deschidentului oportunitatea de a decide mai bine contractul.

Recomandarea pe care o facem este de a declara rapid contractul final, dacă valorile combinate s-au limitat şi se cunosc, şi de a proceda la o licitație mai elaborată atunci când contractul nu este clar sau există perspective de şlem care trebuie investigate.

De câte ori se vorbeşte cu o mână ?

Răspunsul depinde atât de tipul mâinii (slabă, tare) cât şi de caracterul dialogului instaurat (forcing sau nu).

În principiu, cu o mână ar trebui să se vorbească de cel puțin două ori pentru a i se putea prezenta caracteristicile.

Pe de altă parte, ideal ar fi ca printr-o singură vorbire să o poți clarifica complet. Cu o mână care s-a limitat, nu mai trebuie vorbit decât dacă partenerul forțează. Orice licitație ambiguă (care nu a spus totul) obligă la încă o vorbire.

Important este ca partenerii să stăpânească bine sistemul, astfel încât să fie capabili să discearnă dacă licitația precedentă cere să se continue dialogul sau nu.

Însemnătatea celei de a doua vorbiri pentru destinul donei şi anticiparea celei mai bune redeclarații fac parte din regulile de aur ale licitației.

Ce licitații limitează mâna (limit bid) ?

Meritul punerii acestui principiu în valoare revine experților englezi care, primii, au secționat forcingul, transformându-l în licitații invitaționale, dar limitate, în cazul susținerilor cu salt în aceeaşi culoare, şi modificând conceptul ce oferea sensul de forcing de manşă licitațiilor cu salt.

O licitație care este capabilă să definească tăria ei până la o marjă de maximum două puncte se numeşte limit bid. Un jucător care a făcut o astfel de licitație se zice că „şi-a limitat mâna".

Principiul limitării mâinii, cât mai repede cu putință, serveşte intereselor licitației bune. O mână care s-a limitat nu înseamnă că este slabă, ea doar şi-a precizat caracteristicile.

Aşa este considerată licitația cu salt în FA (1 ♣/♦ - 2 FA) care, în Europa, este strict limitată la 11-12 P.O. (fără patru cărți la cupă sau pică), americanii apreciind-o încă forcing de manşă şi făcând-o cu 13-15 P.O. (sau cu 16-17 P.O. în cazul secvenței 1 FA - 3 FA). Din categoria licitațiilor care limitează mâna (deschidentului sau repondentului) fac parte :

a) toate licitațiile naturale de FA în deschidere sau ca răspuns
b) toate categoriile de susțineri la culoare
c) relicitarea aceleaşi culori
d) licitațiile de preferință făcute de repondent
e) licitațiile de baraj
f) licitațiile de închidere, de stop

Parul donei

Contractul optim, sau aşa-numitul par al donei, reprezintă nivelul maxim la care pot aspira cele două mâini combinate.

Să presupunem că axele E-V şi N-S pot face fiecare câte o manşă, prima de 4 ♥ şi cea de a doua de 4 ♠, şi ar marca 420 de puncte (300 + 120), respectiv 620 dacă sunt în zonă. *(observaţie : pentru exemplificare s-a folosit marca de concurs).* Dacă E-V nu sunt lăsaţi să joace 4 ♥, N-S declarând 4 ♠ pe care le şi pot realiza, rezultă că este mai avantajos pentru E-V să declare 5 ♥ în apărare, cu o singură cădere (- 100 sau -200 / funcţie de vulnerabilitate), decât să lase adversarii să câştige manşa. Dacă parul donei respective este pentru axa N-S 4 ♠, pentru E-V este de 5 ♥, contrate, cu o cădere. Cu alte cuvinte, acestea sunt contractele teoretice ideale pentru cele două axe.

Principiul „primul venit, primul servit"

În vocabularul de bridge cunoscut sub numele de *fast arrival*, principiul este în mare stimă la englezi şi la jucătorii versaţi de partidă liberă.

Ambiţia fiecărui sistem de licitaţie, de a fi cât mai clar pentru parteneri, prin repetate schimburi de informaţii, conduce şi la lămurirea adversarilor asupra licitaţiei. De aici rezultă unul din paradoxurile licitaţiilor foarte exacte, care pot da ocazia adversarilor să găsească punctele slabe în armură. Principiul *fast arrival* promovează ideea ca atunci când axa deţine superioritatea să se grăbească pe cel mai scurt drum şi să declare manşa, ca un excelent pariu ce depăşeşte 50 % din probabilităţi.

O altă regulă zice să te duci direct în manşă când mâna este slabă din punct de vedere defensiv şi bună doar în atac, şi să procedezi pas cu pas când este puternică. Acest principiu al bridge-ului „practic" guvernează deseori licitaţia în partidă liberă.

Principiul de „a sări" peste o culoare

Atunci când deschidentul sau repondentul, în căutarea unui fit, omit să declare la a doua vorbire o culoare, sărind peste ea, ei neagă în principiu existenţa unei lungimi în culoarea respectivă. De exemplu :

1). 1 ♣ - 1 ♦
1 ♠ Deschidentul neagă patru cărţi la cupă.

2). 1 ♣ - 1 ♦
2 ♣ Deschidentul neagă patru cărţi în cupă sau în pică.

Principiul licitaţiei de sacrificiu

Jucătorii fără experienţă nu văd nici o plăcere în a se sacrifica şi înţeleg greu că, deşi au pierdut un anumit număr de puncte, pot fi în câştig.

Experţii au ajuns la concluzia că, apreciind şansele de câştig versus pierdere, de multe ori rezultă un avantaj atunci când se sacrifică licitând peste nivelul asigurat de forţa mânii şi nelăsând adversarul să joace.

Jocul probabilităților, sau matematică și bridge

Licitația și jocul de levată sunt guvernate de aritmetică și de calculul probabilităților. Orice bun jucător trebuie să fie cu ochii pe tabela de scor și să-și calculeze fiecare acțiune în funcție de cât ar putea câștiga față de cât de mult ar putea pierde.

Însemnătatea marcării manșei, costul unui eventual sacrificiu, avantajele unei penalizări în loc de a licita mai departe, toate își au rădăcina în aritmetica jocului și trebuie cântărite în balanța câștigului vizavi de eventuala pagubă. Neașteptat de mare este însă numărul acelora care nu acordă cuvenita importanță probabilităților, omițând să le folosească în problemele ce apar constant.

Extrem de importante în deciziile de licitație sunt informațiile cu privire la distribuția și forța adversarilor, criterii apreciate după formule matematice. Identificarea în mod constant, prin aritmetică simplă, a caracteristicile mâinilor, va ajuta la rezolvarea problemelor. Ce poate fi mai simplu decât calculul cărților deținute de partener într-o culoare licitată și susținută de adversari, văzând cărțile din mâna proprie ?

Nu doar pe matematică ne vom baza însă atunci când calculăm nivelul posibil al contractului. Profilul unor culori, probabilitatea mai mare a unor distribuții față de altele, frecvența mâinilor bicolore, toate se regăsesc în teoria matematică a bridge-ului. Jucătorii experți știu de pildă că mâinile bicolore (5 - 4, 4 - 4, 6 - 4, 5 - 5) reprezintă 55 % din totalul celor 39 de distribuții posibile, iar monocolorele doar 40 %, și cât de importantă este distribuția unor cărți lipsă la adversari.

Cele mai importante tabele de probabilități sunt redate în volum și se cer a fi consultate și folosite, întrucât astfel de date servesc la a construi mai bine atât licitația cât și apărarea.

Influența scorului asupra licitației

Așa-zisul punctaj invizibil joacă un rol esențial în deciziile licitației. De fapt, dacă ținem seama că bridge-ul se joacă pe puncte și nu pentru onoare, dar de către persoane onorabile, ar trebui să încercăm să cântărim fiecare acțiune ofensivă, competitivă, de șlem, sub aspectul marcării unui număr cât mai mare de puncte.

Valoarea mascată a primei manșe, deși nu apare pe tabela de scor, este mare. Statisticile o apreciază la cca 350 de puncte, deși în realitate nu se marchează decât 100. Valoarea unui scor parțial se situează în jurul a 200 de puncte (150-220) și, în afară de faptul că îi conferă un avantaj celui care l-a marcat, va influența substanțial licitația.

Probabilitatea este de 3 la 1 ca cel care a câștigat prima manșă să o câștige și pe a doua.

Valoarea primei de șlem este enormă și, deși teoretic se spune că dacă ai 51 % șanse pentru un mic șlem, respectiv 70 % pentru unul mare, se cere să îl declari, jucătorii versați de rober bridge calculează altfel. Ei nu licitează un mic șlem ce depinde de un impas deoarece, dacă îl reușesc, vor scrie cu 500 de puncte în plus, dar dacă îl cad vor pierde 500, aproximativ atât cât reprezintă o manșă. Așa că nu riscă atunci când șansa este de doar 50 %.

În acțiunile de penalizare un expert în arta profitului net va constata, de pildă, că - dacă ipotetic, în șapte done contrate a câștigat de trei ori 500 de puncte și de patru ori a

pierdut câte 300 - are un câştig mai mare contrând adversarii imprudenţi decât jucându-şi propriul contract.

În toate calculele privind influenţele pe care câştigul le are asupra licitaţiei, factorul de vulnerabilitate vine pe primul loc. Penalizările şi primele sunt mult mai mari, aşa că datoria jucătorului este să fie cu ochii pe tabela de scor.

Influenţa scorurilor parţiale

O vorbă din bridge spune că, dacă până la urmă manşele şi şlemurile se împart, câştigul sau pierderea depind în cea mai mare măsură de felul în care jucătorii se descurcă în situaţii de marcă parţială.

Experţilor le place să scrie pe coloana lor şi nu se sfiiesc să declare manşe dubioase, dar nu vor supralicita când au o parţială beton. Mai degrabă o fac când nu sunt siguri de nivel. Cu alte cuvinte, ei ştiu să joace tactic. Cu scor parţial vor acorda atenţie licitaţiilor care sunt mai greu de supralicitat de către adversari, FA-uri cu o mai largă gamă de limite, baraje minore cu mâini excelente etc.

În principiu, un jucător nu trebuie să renunţe la un scor parţial sigur în favoarea unei manşe dubioase, mai ales nefiind vulnerabil, dacă nu are o şansă de 50% de a o face. Valoarea unui scor parţial este mult mai mare decât cea aparentă.

Tactica licitaţiei atunci când există o marcă parţială va fi prezentată la sfârşitul capitolului.

Jocul cu adversarul

Licitaţia modernă devine pe zi ce trece mai agresivă. Obstrucţionarea adversarului este un comandament tot atât de important ca şi cel de a deschide. Dintr-un joc de salon, licitaţia a devenit un câmp de luptă şi nimeni nu este dispus să renunţe la o donă ori de câte ori există o şansă ca ea să se încheie cu un avantaj. Intervenţiile au devenit mai frivole, nimeni nu se mai teme de două-trei căderi (să fie inflaţia de vină ?), calitatea culorilor este lăsată la garderobă, totul este comis cu cinism şi sânge rece pentru a reduce adversarii la tăcere.

Nu ar trebui să înţelegem că jocul a devenit haotic, din contră. Un sistem solid conduce la cele mai bune rezultate. Respectarea exigenţelor sistemului face parte din bagajul bunului jucător, dar asta nu înseamnă să nu încerci să învingi adversarul, chiar cu mâini inferioare. Arta jocului cu adversarul trebuie însuşită odată cu abc-ul licitaţiei sau al jocului de levată.

Psihologie şi strategie

Chiar şi începătorii sesizează imediat presiunea pe care o exercită adversarul prin simpla lui prezenţă la masă. O presiune accentuată de forţa mâinii şi, de multe ori, de statutul lui de mai bun.

Experţii ştiu să tragă foloase din acest avantaj. Factorul uman poate influenţa licitaţia, poate timora sau face mai agresivi unii jucători. Superioritatea o deţin cei ce nu cedează presiunilor psihologice, dar şi cei ce ştiu să-şi adapteze strategia în funcţie de ad-

versar. În special în partidă liberă, unde un rober durează - față de bridge-ul de concurs în care fiecare donă este independentă - adversarii sunt în permanent conflict.

Bridge-ul este o luptă dusă cu armele jocului, dar care înclină balanța spre cei care nu se uită doar în cărți - ci știu să-și aprecieze adversarii și în postura de oameni cu slăbiciuni, timizi, ambițioși, naivi, iar regulamentul le permite să profite de profilul lor psihologic în limitele eticii și fair-play-ului. Jucătorul care are „prezență la masă", posedă un As în plus.

Licitația practică

Respectarea sistemului este un criteriu absolut pentru eficiența licitației.

În cadrul regulilor de sistem, partenerii nu trebuie să uite totuși trei principii de mare importanță :

1). Găsirea fitului prevalează față de anunțarea forței.

De pildă, cu ♠ R7 ♥ AD987 ♦ 7 ♣ ARV102 , după 1 ♥ - 1 FA, nu este cazul să licitați cu salt 3 ♣ pentru a vă anunța tăria, deoarece nu este încă clar dacă există un fit de atu, iar culoarea este minoră. Ulterior, aveți timp să anunțați forța. 2 ♣ va fi suficient în această fază.

2). Anunțarea fitului trebuie făcută imediat. În felul acesta partenerul are deciziile ușoare, deoarece este informat că poate conta pe fit. Ca de exemplu :

1 ♣ - 1 ♥
2 ♥

3). Anunțarea fitului cât mai descriptiv posibil. Cazul tipic este :

1 ♣ - 1 ♥
?

Având ♠ 75 ♥ A72 ♦ R53 ♣ ADV92 , ce este mai bine ? 1 FA, 2 ♣ sau 2 ♥ ?

Semnificațiile posibilelor redeclarații ar fi :

- 2 ♣ nu va mai da probabil niciodată ocazia de a anunța facil un fit de trei cărți.
- 2 ♥ este incorect deoarece nu există patru cupe, dar, în același timp, neagă patru cărți la pică, o informație utilă partenerului.
- 1 FA va fi poate singura cale care ar putea oferi ulterior un fit de trei cărți, și este superioară licitației de 2 ♣.

2.

EVALUAREA MÂINILOR

Procesul de evaluare – Valoarea cărților de onor, puncte bune, puncte proaste – Criterii de evaluare – Reajustări la evaluare – Evaluarea lungimilor și scurtimilor – Levate certe – Evaluarea din punctul de vedere al repondentului – Evaluarea nivelului contractului – Evaluarea mâinii după L.T.C.

Procesul de evaluare

Descrierea mâinii nu trebuie privită ca un scop în sine, ci ca un mijloc de transmitere a unor informații partenerului, care îi vor permite acestuia să aprecieze atât nivelul contractului cât și culoarea de atu.

Pentru a facilita procesul mental de evaluare, dar nu pentru a i se substitui, experții au pus la îndemâna jucătorilor metoda aprecierii forței mâinii și a nivelului contractului cu ajutorul punctelor de onor. Deși valoarea acestora, de 4-3-2-1, a fost confirmată statistic cu extrem de mici diferențe, calculul punctelor de onor nu este însă suficient. Fără a filtra datele furnizate de informațiile seci oferite de licitație, fără ipoteze și deducții, procesul de evaluare, și apoi de reevaluare, nu este bine condus.

Premiza de la care pornește evaluarea nivelului contractului este că pentru a realiza un anumit număr de levate este necesar un anumit număr de puncte. Raportând totalul punctelor de onor existente în cele patru culori, 40, la numărul de levate posibile, 13, rezultă că o levată echivalează cu cca 3 puncte (40 : 13 = 3,08).

Ce determină însă valoarea unei mâini ?

Se știe că ea este conferită de existența cărților mari și a lungimilor deținute.

Luând drept valabilă regula care zice că cca opt levate din totalul de treisprezece revin cărților mari și doar cinci celorlalte procedee de tehnică de joc (taiuri, promovări de culoare), rezultă că este important ca din totalul celor 40 P.O. axa proprie să dețină majoritatea.

Așadar, în aprecierea valorii unei mâini, cel mai important criteriu este cel al punctelor de onor.

Dar o simplă transformare a punctelor de onor într-o scală care să reprezinte speranța de levate nu este nici suficientă și nici corectă. Unei mâini îi crește valoarea datorită distribuției și, de aceea, ambele criterii se iau în calcul, în funcție de informațiile furnizate de licitație. În orice acțiune de evaluare, este o eroare a cădea victimă exclusiv numărării punctelor de onor, capcană în care cad mulți jucători, nu numai din categoria începătorilor.

Ulterior, pe măsură ce schimbul de informații transmis de licitație evoluează, în afara valorii conferite de mâinile distribuționale, de lungimi și scurtimi, reajustări sunt absolut obligatorii pentru o apreciere corectă.

Se cuvine să menționăm însă că la bridge nu există reguli absolute, iar *„nici o donă nu seamănă cu alta"* și *„să nu ne așteptăm niciodată ca partenerul să aibă mâna ideală dorită"* sunt factori imponderabili care conferă fascinație jocului.

Valoarea cărților de onor, puncte bune, puncte proaste

Cel mai important factor în calculul valorii mâinii este justa evaluare a cărților de onor.

Onorii nu trebuie apreciați strict, cu valoarea lor nominală, ei au, de fapt, o valoare relativă ; cresc dacă aparțin unei culori spuse de partener, dacă sunt plasați după o culoare vorbită de adversar (față de cei plasați înainte), dacă acompaniază culori lungi (nu și în unele scurte) sau dacă sunt grupați (în loc de onori degardați).

Doar experiența va ajuta la depășirea acestui prag, aparent imprecis, și îi va permite licitatorului să fie sensibil la anumite aspecte. Nu se cere să le memorați de la bun început în totalitate, cu timpul sunteți însă datori să țineți seama de ele.

Așadar, în afara punctelor de onor, corecta evaluare a unei mâini trebuie să țină cont de următoarele aspecte extrem de importante :

1). ***Felul distribuției.***

Chiar și în cazul fără atuului posesia unei culori în cinci poate fi atractivă. Chiar și o distribuție cu două culori în patru este mai bună decât una perfect echilibrată, oferind două posibile surse de levate, așa că, având de exemplu trei distribuții diferite: 4-3-3-3, 4-4-3-2 sau 5-3-3-2, este evident că a treia este mai valoroasă.

2). ***Combinațiile de onori în culori.***

Doi onori în aceeași culoare oferă mai multă forță mâinii decât aceiași onori plasați în două culori diferite. Dxxx și un Rxx oferă mai puține șanse de a face levate decât RDxx într-o singură culoare.

3). ***Onori acompaniați de lungime.***

Onorii plasați în culori lungi au mai multă forță decât dacă sunt în scurtimi, pentru că dau mai ușor posibilitatea promovării unor cărți mici din lungime. Mai utilă este o culoare cu RDxxx vizavi de xx, decât una cu xxxxx și RD în față.

Combinațiile de onori sunt superioare onorilor disparați. Comparați ADV10 cu Axx, Dxx și Vxx.

4). ***Existența cărților intermediare.***

Cărțile intermediare (10, 9, 8) pot oferi importanță unei mâini, în special când sunt asociate unor onori. De exemplu o culoare cu AV109 și xxx în față este mai bună decât AVxx vizavi de xxx.

5). ***Cum se potrivește culoarea partenerului*** la mâna proprie.

Dacă aveți onori în culoarea partenerului, aceștia sunt mai valoroși decât dacă ar fi fost în culorile nelicitate. Sau dacă, de exemplu, la un atu propus, scurtimea dvs. este într-o altă culoare, ea poate fi de mare folos în caz de fit. Mulți jucători nu țin suficient seama de acest lucru. Pentru a înțelege, vom exemplifica cu două mâini pentru aceeași secvență de licitație :

După : 1 ♦ - 1 ♥
2 ♦ care din următoarele mâini vă place mai mult ?

1) ♠ AR6 ♥ V8765 ♦ 32 ♣ RV7
2) ♠ A109 ♥ V8765 ♦ R2 ♣ RV7

În primul caz corect ar fi să continuați cu 2 FA, încercând să sugerați partenerului să declare mansa, dar cu mâna a doua singura licitație practică care trebuie spusă este 3 FA. Riga de caro este o carte de aur.

O formație de tipul D93, dacă Asul se găsește la partener, este mai valoroasă decât dacă el lipsește.

6). ***Distribuția în celelalte culori***, când aveți o culoare lungă.

Distribuțiile sunt importante mai ales în cazul unei culori lungi, de pildă în cazul deschiderii de baraj. În cea mai proastă variantă, de 7-2-2-2, care este inferioară distribuțiilor 7-3-2-1 sau 7-4-2-0, este nevoie de multă forță la partener pentru a acoperi perdantele din cele trei culori. Cu cât distribuția celorlalte culori este mai dezechilibrată, cu atât mâna este mai valoroasă.

7). ***Situația față de culorile adverse***, valoarea relativă a onorilor.

În general onorii în culorile adverse nu sunt de folos decât ca stoperi, şi rareori produc levate şi ca lungime. Însă trebuie făcută distincție dacă s-a licitat în dreapta dvs. sau în stânga. Dacă, de pildă, s-a licitat în dreapta şi aveți ADx sau RVxx, este mai bine decât dacă s-ar fi licitat culoarea în stânga, caz în care mâna trebuie depreciată.

8). ***Scurtime la partener.***

Mâna devine mult mai bună dacă există o culoare scurtă la partener, acolo unde dumneavoastră aveți trei sau patru cărți mici, deoarece nu sunt valori pierdute aici. În schimb, RVxx față de scurtime la partener sau Asul într-o culoare ce este singleton la acesta este prea puțin atractiv. După cum mâinile aşa zise „oglindă", având culorile 3 - 3 sau 4 - 4 între parteneri, sunt mai puțin valoroase, nefiind furnizoare de levate suplimentare față de valoarea lor intrinsecă. Duplicarea de onori scade potențialul lor atât ofensiv cât şi defensiv (RD10 vizavi de AV9). Tot ca o duplicare de onori este interpretată şi situația în care adversarii licitează o culoare şi respectiva culoare este scurtă şi la dumneavoastră şi la partener. În reevaluarea mâinii aprecierea unor astfel de aspecte face deosebirea între un expert şi „elevul silitor".

9). ***Misfituri.***

Când licitația relevă lipsă de susținere iar mâinile par a să se găsească în ceea ce se numeşte misfit, valoarea mâinii tinde să scadă şi numărul de levate la care se poate spera devine mai mic.

Care sunt criteriile de evaluare a mâinii ?

Aprecierea forței mâinii a câştigat în precizie din momentul în care punctelor de onor li s-au adăugat punctele pentru distribuție, din momentul în care forța distribuțională a mâinii a devenit parte din procesul de evaluare.

Nu este acordată însă suficientă importanță lungimilor în culorile adversarului. Aprecierea lor corectă evită multe catastrofe. O lungime în culoarea adversă nu este aproape niciodată bună, iar existența de misfit probabil trebuie să sfătuiască la prudență.

Evaluarea mâinii prin intermediul punctelor de onor şi de distribuţie are rigurozitate matematică şi, atât J.R.Vernes cât şi alţii, au probat-o prin calcule statistice aplicate la mii de done jucate de experţi în campionatele mondiale.

Ţinând seama de câte puncte reprezintă cu aproximaţie o levată, de câte puncte au fost necesare pentru reuşita unor manşe pe majore, minore sau FA, se poate afirma că altă metodă mai bună, mai practică şi mai simplă de înţeles nu există. Ceea ce se cere unui bun jucător de bridge, care aspiră la progres, este să filtreze şi să reevalueze criteriile strict aritmetice. Câteva date suplimentare, confirmate statistic prin studiile lui Vernes, vor ajuta la sporirea corectitudinii evaluării. Iată ce spun ele :

- Onorii au o valoare ceva mai mare dacă sunt grupaţi şi nu izolaţi.
- Cărţile intermediare (10,9) au o plusvaloare de cca 0,25-0,50, de care, în anumite cazuri, trebuie ţinut seama.
- Onorii au o valoare mai mare dacă sunt acompaniaţi de lungime.
- Distribuţia mortului are o eficacitate net superioară celei a declarantului şi ea se situează la ½ - ¾ levată.
- La mâinile ce se joacă pe FA existenţa unui singleton la unul din jucători, în special la declarant, îi diminuează cu până la 0,80 levate forţa.
- Valoarea Aşilor este uşor superioară celei medii şi se situează la 4,25 puncte.
- Pentru ***jocurile de FA***, corespondenţa între totalul de puncte şi numărul de levate ce se speră a fi realizate (calculându-se numai punctele de onor), se prezintă astfel:

Levate	*Puncte de onor*	*Observaţii*
13	37	* unei variaţii de o levată îi corespund 2,5 puncte.
12	33,5	* se poate remarca faptul că un declarant, având 21
11	31	de puncte, va face în medie 7 levate, iar adversarii, cu
10	28,5	19, doar 6. În schimb, ca declarant, sunt suficiente
9	26	18,5 puncte ca să facă 6 levate. Această diferenţă se
8	23,5	explică prin faptul că a fi declarant constituie în sine
7	21	un uşor avantaj.
6	18,5	

Se poate observa că nu este necesar să ai 26 P.O. ca să licitezi 3 FA. Şi cu 25, mai des se vor realiza 3 FA decât se vor pierde, punctul de risc fiind undeva peste 24,5 P.O. Devine mai costisitor să nu licitezi manşa ce are şanse, decât să licitezi una care nu se face.

- La ***jocurile de culoare***, corespondenţa între totalul punctelor (onor, distribuţie şi scurtime), şi speranţa de levate se prezintă astfel :

Levate	*P.O.D.S.*	*Observaţii*
13	37	* sunt necesare în medie 28 P.O.D.S. pentru a realiza 10
12	34	levate în culoare.
11	31	* o variaţie de 3 puncte corespunde unei levate.
10	28	* trebuie licitată manşa de la 27 de puncte cu o şansă de
9	25	peste 50% de reuşită. Deoarece forţa exactă a partenerului
8	22	în general nu e cunoscută (în medie cu 1 punct), se cere
7	19	manşa ori de câte ori totalul este de 26 / 27 P.O.D.S.
		* pentru micul şlem, 33 de puncte este minimum pretins.

- O justificare a deschiderilor de baraj la nivel de trei, cu două levate în minus, se demonstrează statistic astfel : dacă din celelalte şase levate partenerului îi revin 1/3, respectiv două, totalul reprezintă nouă levate şi deschiderea de baraj este plauzibilă.
- La contractele de culoare, metoda de numărare de la început şi a levatelor de lungime, iar după susţinere şi a celor de tai, se justifică statistic, cu menţiunea că scurtimile au valoare suplimentară de îndată ce atuul este mai lung (ceea ce automat conduce la culori laterale mai scurte). Astfel, al 9-lea atu are o valoare de cca 2 puncte (1 ¾) iar al 10-lea de 1 ¼. Dubletoanele sunt uşor supraevaluate, ele de fapt se situează la cca 0,5-0,75 puncte.
- Referitor la variaţiile pe care le aduc distribuţiile pe scala de evaluare, se apreciază că ele cer următoarele corecţii (considerând distribuţia 4-4-3-2 ca cea de bază) :

4 – 4 – 3 – 2	0	
4 – 3 – 3 – 3	0	Aceste corecţii corespund
5 – 3 – 3 – 2	+ ½	de fapt calculului practicat
5 – 4 – 2 – 2	+ 1	atunci când se adaugă câte
5 – 4 – 3 – 1	+ 1	un punct pentru fiecare
6 – 3 – 2 – 2	+ 1 ½ la 2	carte într-o lungime ce
6 – 3 – 3 – 1	+ 1 ½ la 2	depăşeşte patru cărţi.
6 – 4 – 2 – 1	+ 1 ½ la 2	
7 – 3 – 2 – 1	+ 2 ½ la 3	

- Există o surprinzătoare superioritate a atuurilor 5 - 4 sau 6 - 4 faţă de cele 5 - 5.
- Puncte pierdute, ce merg de la 2 la 3, intervin în cazurile când ele sunt situate în faţa unor singletoane sau şicane,
- Decarul de atu trebuie evaluat la aproximativ 0,5 puncte.
- Şicana valorează mai degrabă 4 puncte decât 3, cât i se atribuie.
- În jocul de levată există o diferenţă ce merge până la aproximativ 0,50-0,55 levate funcţie de calibrul jucătorilor la FA şi scade la aproximativ 0,40 la jocurile de culoare.
- Calculul statistic privind influenţa licitaţiei asupra numărului de levate conduce la concluzia că numărul de levate variază deoarece licitaţia influenţează modul de a juca levata, şi el este superior dacă adversarii au vorbit fără a depăşi primul sau al doilea palier, şi mai puţin bun dacă licitaţia adversă a ajuns la palierul trei. De asemenea, s-a constatat că perechea care a făcut mai puţine licitaţii până la atingerea contractului final a obţinut rezultate net superioare.

Reajustări în evaluarea punctelor de onor

S-a afirmat deja că aprecierea punctelor de onor, conform tabelei, la valoarea lor nominală, nu este absolut corectă, pentru că ei nu pot avea o valoare constantă şi depind de o seamă de factori (gruparea onorilor, poziţia faţă de adversari, dacă aparţin unor culori.scurte sau lungi etc.).

Totalul punctelor de onor şi distribuție ce rezultă din calculul inițial suferă o imediată reajustare şi trebuie aplicată în următoarele cazuri :

1. Mâna este 4-3-3-3. Se scade 1 punct.
2. Mâna nu are nici un As. Se scade 1 punct.
3. Mâna are onori seci (negardați), cu excepția Asului. Se scade 1 punct pentru fiecare (deci un Rigă sec = 2)
4. Mâna conține onori negardați de tipul Dx, Vx. Se scade câte 1 punct.
5. În recalcularea după fit, dacă într-o culoare Rx a fost numărat cu 3 puncte, nu mai poate primi încă 1 punct pentru dubleton.
6. Cărțile intermediare, de tipul 10,9,8, în special în culorile lungi, RD1094, produc adesea levate şi, în general, trei-patru decari valorează 1 punct. Comparați de exemplu RD1098 cu RD432 ; sau V1093 vizavi de D6 cu V765 vizavi de D8 ; cu prima combinație se fac două levate, cu a doua poate nici una.
7. O mână care conține toți cei patru Aşi valorează 1 punct în plus.

Pe măsură ce licitația progresează şi informații noi apar, atât din intervențiile adversarilor cât şi din cele ale partenerului, se procedează la reevaluarea mâinii, deoarece condițiile presupuse inițial se găsesc modificate.

Reevaluarea poate să conducă la concluzii mai optimiste decât cele avute în vedere când s-a deschis, după cum trebuie şi să avertizeze asupra unor pericole care au apărut. Astfel, onorii în culorile licitate de partener îşi sporesc valoarea, iar ceilalți devin mai puțin utili. În special dacă partenerul a licitat o bicoloră, onorii plasați în celelalte culori îşi pierd importanța. Acelaşi lucru se întâmplă şi cu onorii deținuți în culorile licitate de adversari, depinzând de felul în care sunt plasați.

Evaluarea lungimilor şi scurtimilor

Fiecărei cărți mici, începând cu a cincia, dintr-o culoare lungă care poate fi eliberată uşor, i se atribuie câte un punct de distribuție (P.D.) şi el se ia în calcul de la bun început.

Punctele de distribuție nu se numără automat, o lungime tip 97654 nu primeşte un punct doar fiindcă este o culoare în cinci, în schimb RV982 are 4 P.O. şi încă 1 P.D. şi valorează 5 P.O.D.

Lungimea într-o culoare, care are şi puncte de onor, are o valoare potențială datorită posibilităților de promovare a cărților mici. Iar dacă o culoare lungă este fitată, partenerul având şi el lungime în aceeaşi culoare, ea poate fi aleasă să devină culoare de atu. De exemplu :

a) 3 2 / A R D 5 4 b) 9 8 7 3 / A R D 5 4

Este evident că distribuția mâinii b) este superioară celei din a).

Cunoscând faptul că pentru ca o culoare să poată fi un bun atu numărul de cărți în mâinile combinate trebuie să fie de minimum opt, existența fitului permite calcularea de valori suplimentare pentru scurtimi, după scala 3-2-1, deşi mulți teoreticieni apreciază valoarea scurtimilor la mai mult.

Evaluarea scurtimilor partenerului se poate face în unele cazuri şi prin deducții. Astfel : numărul cărților din culoarea adversarului, susținută cu vehemență de partenerul

acestuia, poate ajuta la reevaluarea mâinii deoarece se poate deduce numărul cărților partenerului în acea culoare. Un singleton este uşor de descoperit, mai dificil de apreciat este existența dubletoanelor.

În cazul scurtimilor mâna mortului poate fi supraevaluată, când are un fit de patru sau mai multe atuuri şi scurtimi de tipul singleton sau şicană, mergând până la o atribuire de 5-3-1.

Evaluarea scurtimilor se face numai la jocurile de culoare şi ele vor fi luate în calcul numai după ce s-a convenit asupra unui atu.

Levate certe

Deoarece în procesul de câştigare a levatelor 2/3 revin cărților mari, este firesc ca deținerea lor să fie cea care condiționează deschiderile şi vorbirile jucătorilor.

În general se apreciază că deschidentul este dator să aibă un număr de 2 - 2,5 levate defensive certe atunci când se hotărăşte să deschidă. Tabelul levatelor defensive şi valoarea lor a fost redat în primul capitol. Corecția ce trebuie adusă asupra certitudinii realizării lor este în funcție de lungimea culorilor cărora le aparțin.

Onorii mari, în afara valorii în sine care îi face să câştige levate, funcționează şi ca stoperi, au aşa-numita *timing value*. Pentru reuşita unui contract, se cere ca declarantul, la fără de atu în mod obligatoriu, să aibă un număr de stoperi în culorile adversarilor, sau să compenseze lipsa acestora, la jocurile de culoare, prin scurtimi. Prin urmare, valoarea distribuțională a mortului este mai importantă decât a declarantului.

Evaluarea mâinii din punctul de vedere al repondentului

Clasificarea pe criterii de forță a mâinilor repondentului, cu care se poate vorbi sau nu pe deschiderea partenerului :

0 – 2 puncte	mâini subminimale.
3 – 5 puncte	mâini foarte slabe, permit eventual doar o susținere pe majoră (dacă se impune).
6 – 9/10 puncte :	mâini minime, cu care trebuie să se participe la licitație, o vorbire este obligatorie.
11–12 puncte	mâini medii, promițătoare, cu speranță de eventuală manşă.
≥ 13 puncte	mâini maximale, ce trebuie să conducă la manşă sau chiar la şlem.

Cu primele două categorii de forță nu se participă la licitație, sunt prea slabe pentru a oferi perspective de manşă, exceptând cazurile când deschiderea partenerului este forcing de manşă.

Grupa 6 - 9/10 este cea mai frecventă şi cu ea se participă la cel puțin un tur de licitație. Mâinile de 11 - 12 puncte cer două vorbiri şi prezintă certe perspective de manşă, exceptând cazul că deschiderea partenerului este subminimală. Iar cu mâinile cu care, la rândul lor, se putea deschide, 13 sau mai multe puncte, repondentul trebuie să se asigure că manşa va fi licitată. Regula de aur spune că atunci când partenerul a deschis şi repòndentul are în mână o deschidere, trebuie jucată manşa.

Evaluarea nivelului contractului

Afirmând şi în alte locuri că este o greşeală a baza toate evaluările pe stricta valoare a punctelor de onor, neglijând importanța lungimilor şi a contextului în care judecă dona, rămâne valabil principiul că ori de câte ori există o şansă ce depăşeşte 45-50 % manşa trebuie declarată, deoarece pierderea este mai mare dacă licitarea ei a fost ratată.

Punctele necesare pentru scoruri parțiale	18 – 24 P.O.D.
Punctele necesare pentru manşe la FA	25 – 26 P.O.
Punctele necesare pentru manşe pe majore	25 – 28 P.O.D.
Punctele necesare pentru manşe pe minore	29 – 32 P.O.D.
Punctele necesare pentru mic şlem	33 – 34 P.O.D.
Punctele necesare pentru mare şlem	37 P.O.

Evaluarea în levate perdante (LTC)

În afară de metoda curentă, de evaluare a mâinii după Milton Work, în puncte de onor, există şi alte metode, printre care se numără şi cea a americanului Doudley Courtenay, numită *Losing trick count*. Ea are merite în aprecierea corectă a nivelului contractelor de culoare pornind de la calculul numărului de perdante pe care le are fiecare culoare în parte, dar este puțin probabil că va detrona vreodată mult mai simpla şi mai accesibila metodă standard.

În 1934 Courtenay şi englezul Harrison Gray au militat pentru un sistem de evaluare bazat pe levatele perdante, care să opereze independent asupra fiecărei culori în parte.

Principiul este că în fiecare culoare pot fi maximum trei perdante, fiecare carte de onor de vârf (As, Rigă, Damă) lipsă fiind numărată ca o perdantă.

Se presupune că o deschidere rațională conține şapte perdante în principiu. Regula, numită ***regula lui 24***, cere să aduni perdantele din mâna proprie cu cele presupuse la partener şi să le scazi din cifra 24, obținând numărul de levate ce pot fi realizate.

De exemplu, presupunând că aveți o mână cu 9 perdante, şi partenerul a deschis, ceea ce promite 7, rezultă un total de 16 care, scăzut din 24, duce la 8 levate realizabile. Aşadar nivelul contractului este de doar 8 levate, şi îi veți oferi partenerului doar o susținere simplă. Acesta, la rândul său, ştiind că repondentul, prin susținerea simplă, are 9 perdante, dar mâna proprie având doar 5 perdante (nu 7), va conclude declarând la nivelul patru (9+5=14 ; 24-14=10).

Deoarece în LTC se adună perdantele axei şi se scad din 24, numărul magic pentru o manşă este de 14 perdante combinate (24 – 14 = 10 levate), iar pentru şlem este 12. Presupunând că axa deține un fit de opt cărți, ea are un maxim de 3 perdante în fiecare altă culoare (se va putea tăia, sau majora o culoare lungă).

Metoda de numărare pretinzând ca orice As, Rigă sau Damă să reducă numărul perdantelor cu 1, rezultă că doar culorile cu maximum Vxx, sau mai proaste, au trei perdante. Axx, Rxx sau Dxx conțin două perdante, ca şi Axxx, AVxx, Rxxx, Dxxx – datorită existenței celei de a patra cărți. Dx este considerată ca având tot două perdante.

De exemplu :

♠ Rxxx ♥ xxx ♦ Vxx ♣ Axx	= 10 perdante	= 8 P.O.
♠ xxxxx ♥ xxxx ♦ RD ♣ AR	= 7 perdante	= 12 P.O.
♠ ARxxx ♥ xx ♦ RDxx ♣ xx	= 6 perdante	= 12 P.O.
♠ Ax ♥ RVx ♦ AVxx ♣ Dxxx	= 7 perdante	= 15 P.O.
♠ xxxx ♥ ADxx ♦ xx ♣ xxx	= 9 perdante	= 6 P.O.

Un mic plus (de cca ½) îl reprezintă excesul de controale (As, Rigă) în comparație cu prezența onorilor nesprijiniți (Damă și Valet), care depunctează.

Iată un tabel de echivalență între calculul în puncte de onor și calculul în levate perdante:

P.O.	0 – 5	6 – 8	9 – 11	12 – 14	15 – 17
L.P.	11 – 12	9 – 10	8 – 9	7 – 8	6 – 7

3.

CLASIFICAREA DESCHIDERILOR

Criteriile de clasificare a deschiderilor sunt cele de forță. Ele permit repondentului să încadreze mâna deschidentului într-una din marile categorii de punctaj.

De ce sunt grupate deschiderile pe categorii ?

Fiindcă în acest fel se poate transmite, din startul licitației, imaginea cât mai exactă a tipului de mână. În funcție de acest mesaj se va contura atitudinea partenerului.

Întâlnim deschideri considerate foarte precise, grupă în care se încadrează toate deschiderile de fără de atu, deoarece au punctajul exact cunoscut și distribuțiile la fel, deschideri foarte puternice, deschiderile normale de unu la culoare cu forță variabilă și diverse deschideri de baraj. Cele mai frecvente sunt cele de unu la culoare, iar cele mai comode în descriere și licitare sunt cele exacte.

În sistemul prezentat cititorilor, deschiderile sunt :

Deschideri obișnuite :

1 ♣	13 – 21 P.O.D.
1 ♦	13 – 21 P.O.D.
1 ♥	13 – 21 P.O.D., culoarea în cinci cărți.
1 ♠	13 – 21 P.O.D., culoarea în cinci cărți.

Deschideri exacte :

1 FA	15 – 17 sau 16 – 18 P.O.(după cum au convenit jucătorii)
3 FA	Gambling.

Deschideri tari :

2 FA	20 – 22 sau 21 – 23 P.O. (după cum au convenit jucătorii)
2 ♣	≥23 P.O.D., minimum 8 ½ -9 levate de joc, forcing.

Deschideri de baraj :

2 ♦/♥/♠	5 – 10/11 P.O.D., baraj, culoare în șase.
3 ♣/♦/♥/♠	6 – 10/11 P.O.D., baraj, culoare în șapte.
4 ♣/♦	idem, culoare în opt.
4 ♥/♠	idem, culoare frumoasă în opt sau șapte.
5 ♣/♦	idem, culoare în nouă.

Să reținem că cele mai frecvente deschideri sunt cele de unu la culoare. Bridge-ul fiind în primul rând un joc de culoare, un joc de atu, doar absența unui fit convenabil conduce la jocurile fără de atu, și este firesc ca majoritatea deschiderilor să înceapă prin a numi o culoare la cel mai jos nivel.

Mâinile potrivite deschiderilor de unu la culoare, între limitele de 13-21 P.O.D. se divizează, la rândul lor, în trei categorii de forță, de care se va ține seama în redeclarații pe parcursul licitației. Ele sunt:

minimale	→ 13 – 15/16 P.O.D. Cu bune culori în șase sau bicolore facil de descris, se poate coborî la 11 – 12 P.O.D.
medii	→ 16 – 18 P.O.D.
maximale	→ 19 – 21 P.O.D.

Cu referire la mâinile exacte, de tipul fără de atu, se pot face două observații.

Prima este că deschiderea de 3 FA de stil vechi, cu 25-27 P.O., nu mai este folosită. O astfel de mână poate fi descrisă ușor ulterior, trecând prin deschiderea de 2 ♣.

A doua se referă la mâinile de ~19/20 P.O., aflate între cele de 1 FA și cele de 2 FA (spațiul între limita inferioară și superioară în grupele de FA este de 3 puncte), care se deschid cu unu la culoare și apoi sunt precizate prin licitație cu salt în FA.

Este important de reținut că în sistemul prezentat, în categoria deschiderilor foarte tari, este considerată doar cea de 2 ♣, celelalte fiind eliminate din rațiuni de frecvență mică pentru a fi folosite mai eficient palierele de licitație. În alte sisteme, cum este ACOL de pildă, și alte deschideri de la nivelul doi sunt rezervate mâinilor tari. Indiferent însă de sistem și de criteriile de încadrare, în toate deschiderile tari primează calculul în levate de joc față de cel al punctajului.

În condițiile pretinse pentru diversele tipuri de deschideri, așa cum s-a spus, se ține seama și de lungimea culorilor. La deschiderea de 1 FA mâinile prezintă distribuții echilibrate. La deschiderile de unu pe majore culoarea are minimum cinci cărți, iar la toate deschiderile de baraj numărul cărților în culoarea respectivă reprezintă principala obligație.

Iată cum arată un tabel de echivalență privind speranța în levate, în funcție de punc-

tajul deținut împreună de cei doi parteneri :

~ 20 de puncte	-	Limita necesară pentru a realiza 7 levate.
21 – 23 de puncte	-	Zona contractelor parțiale, până la nivelul de 8 levate.
24 de puncte	-	Parțiale până la nivelul de 9 levate.
25 – 26 de puncte	-	Zona de manșă pentru 3 FA sau pentru culorile majore, 9 – 10 levate.
27 – 28 de puncte	-	Contracte sigure de manșă pe FA sau pe majore, 10-11 levate.
29 – 30 de puncte	-	În general 11 levate, zona contractelor de manșă pe culorile minore.
31 – 32 de puncte	-	Tentative de mic șlem pe culoare, cu condiția asigurării existenței controalelor necesare.
33 de puncte	-	Este considerată limita la care un mic șlem este realizabil (deținând controalele). Se consideră că cele 7 puncte lipsă ar putea fi maximum un As și un Rigă.
34 – 36 de puncte	-	Zonă sigură de mic șlem, 12 levate.
37 de puncte	-	Zona de mare șlem, 13 levate. Maximum 3 puncte la adversari.

Observație : șlemurile pretind existența controalelor în toate culorile, în sensul că este esențial ca adversarii să nu fie capabili să încaseze una, respectiv două, levate.

Se poate remarca faptul că pentru fiecare palier de licitație punctajul pretins trebuie să fie mai mare cu 2-3 puncte decât precedentul.

Ce concluzii se pot trage din acest mod de evaluare a nivelului contractului ?

În primul rând că, pentru a începe o licitație, a deschide, este necesară o mână peste media aritmetică. Se consideră drept condiție necesară existența a 12-13 P.O.D. Partenerului deschidentului îi este foarte ușor să calculeze, cu destulă exactitate, care este palierul maxim pe care axa este în măsură să-l atingă fără pericol de cădere și, în același timp, cam câte puncte au adversarii.

Dacă din această evaluare, care uneori poate fi făcută imediat în funcție de deschiderea făcută, rezultă că balanța punctelor înclină în favoarea uneia dintre axe, ea trebuie să exercite prin licitație acțiuni hotărâte pentru a-și impune contractul, fie de parțială, fie de manșă, fie de șlem.

O altă metodă de apreciere a perspectivelor de manșă, statisticile confirmând faptul că o manșă este realizabilă dacă fiecare dintre jucători are echivalentul unei deschideri, este următoarea :

deschident	*echivalent*	*repondent*	*echivalent*	*total*
13 – 15	1	> 13	1	2
16 – 18	1 ¼	8 – 10	¾	2
19 – 21	1 ½	6 – 7	½	2

4.

DESCHIDEREA DE UNU LA CULOARE

Reguli generale – Răspunsurile la deschiderea de unu la culoare – A doua vorbire a deschidentului – A doua vorbire a repondentului – Deschiderile pe culori minore şi continuarea licitației în sistem – Deschiderile pe culori majore şi continuarea licitației în sistem

REGULI GENERALE

Condiții pretinse pentru deschiderile de unu la culoare – Câteva reguli specifice – Perspectivele de contract, bazate pe relațiile de punctaj între deschident şi repondent – Deschiderile pe locul trei – Deschiderile pe locul patru – Regula lui 20 – A 4-a culoare forcing – Licitația inversată – Despre licitațiile forcing şi nonforcing – Cum sunt manevrate licitațiile cu salt într-o nouă culoare – „2 peste 1" în cadrul sistemului

Cele mai frecvente deschideri în bridge sunt cele de 1 ♣, 1 ♦, 1 ♥ sau 1 ♠, limitele de punctaj între care ele se înscriu reprezentând peste 53 % din opțiunile deschidentului.

Deoarece, spre deosebire de deschiderile de fără de atu, care au caracteristici de punctaj şi distribuție bine definite, deschiderile de unu la culoare cuprind o gamă largă de punctaj (de la 13 la 21 de puncte) şi variate feluri de distribuție, descrierea lor este mai dificilă.

Trebuie subliniat că, plecând de la premiza că un bun atu este considerat culoarea în care partenerii dețin cel mai mare număr de cărți, în principiu cel puțin opt, cele mai atractive contracte de manşă sunt 4 ♥/♠, iar sistemul de licitație a fost în aşa fel construit încât să ofere prioritate acestora. El funcționează pe principiul potrivit căruia deschiderile pe culorile majore se fac cu cel puțin cinci cărți, ceea ce conduce deseori la posibilitatea ca deschiderile pe culorile minore să fie făcute cu numai trei cărți. Pentru acestea funcționează criteriul „celei mai bune minore", iar alegerea între treflă şi caro nu se face funcție de calitate ci de lungime. Când lungimile sunt egale, cu 4 - 4 se deschide cu 1 ♦ iar cu 3 - 3 cu 1 ♣, după cum a fost arătat capitolul precedent.

Întrucât intențiile se îndreaptă aşadar în primul rând spre contractele pe culorile majore, obiectivul primordial al licitației fiind descoperirea fitului pe majore, sistemul oferă soluțiile cele mai logice pentru dirijarea licitației spre acestea, evitând susținerea imediată a culorilor minore. Totalul de 25/26 de puncte necesar manşelor pe culori majore este mult mai frecvent decât cel de cca 29 de puncte cerut de manşele pe culori minore, pentru cele unsprezece levate.

În dialogul care se instaurează între deschident şi repondent, ambii jucători, la fel ca şi conducătorii auto când se găsesc la volanul maşinii, trebuie să fie atenți şi sensibili la semnalele semaforului. Să ofere undă verde când drumul este liber dialogului (în cazul

diverselor licitații forcing), să avertizeze când este galben și cere atenție (licitații limitate sau invitaționale) și să stopeze licitația când semnalul roșu cere acest lucru.

(În text, de câte ori se vorbește despre puncte, trebuie să se înțeleagă că este vorba de puncte de onor și de puncte de distribuție (P.O.D.), iar când în mod explicit este vorba doar de puncte de onor, acest lucru se va preciza)

Condițiile pretinse unei deschideri de unu la culoare

Sunt considerate îndeplinite dacă mâna deschidentului are :
1) între 13-21 de puncte de onor și distribuție (de lungime).
2) 2 – 2 ½ levate defensive.
3) o culoare de atu de propus (o majoră în cinci sau o minoră, reală sau de pregătire)
4) o redeclarație (în rezervă), pe locurile unu și doi, pentru a-și descrie mâna (forța și caracteristicile distribuției) și a putea răspunde la licitația partenerului.

Deschiderea pe locul unu și doi conține obligația celui care a făcut-o de a fi în măsură să mai vorbească o dată. Rigurozitatea acestei obligații scade pe locul trei, unde sunt admise și deschideri mai slabe, fără obligații de redeclarație, ținând seama că partenerul este pasant.

Concret, atunci când un jucător deschide licitația, el promite trei lucruri:
- o mână de cel puțin 13 puncte.
- o sugestie pentru o culoare ce poate deveni atu.
- o redeclarație, în cazul în care partenerul răspunde. Pentru a nu avea probleme în formularea ei, corect este ca deschidentul să treacă în revistă posibilele răspunsuri ale partenerului și propriile sale reacții la acestea.

Ținând cont de larga gamă de punctaj a deschiderilor, ele au fost eșalonate în trei grupe de forță – minimale (13-15), medii (16-18) și maximale (19-21) – ușor de reținut folosind formula mnemotehnică de ajutor Mi-Me-Ma.

Sistemul permite deschidentului ca, prin redeclarațiile sale ulterioare, să-și clarifice partenerul asupra zonei de forță în care este situată mâna sa. Dacă este minimal va semnala acest lucru, dacă are o mână bună, între 16-18, va face o redeclarație invitantă, încurajantă, iar dacă are o mână maximală, iar partenerul a vorbit, va licita în așa fel încât contractul de manșă să fie atins.

Din punct de vedere al distribuției mâinii, pentru a nu consuma din spațiul de licitație, licitarea mâinilor bicolore și tricolore trebuie condusă cât mai economic și, pentru descrierea lor, se practică următoarele formule de memorizare:

cu 5 – 5 : se deschide cu cea mai scumpă, apoi se licitează cea mai ieftină și după aceea se repetă cea mai ieftină (ABB).

cu 6 – 5 : se începe cu cea mai lungă, apoi cea mai scurtă, și se repetă cea în cinci (ABB).

cu 6 – 4 : cea în șase, apoi cea în patru, și se repetă cea în șase (ABA).

Principiul răspunsurilor cu mâini bicolore cere ***licitarea celei mai lungi, dacă sunt inegale, și a celei mai scumpe dacă sunt egale***.

Până acum 20 de ani era la modă un sistem, deosebit de drag francezilor, numit „*canapé*", adoptat şi de italieni sub numele de „*curto-lungo*". Pus la punct de Albarran pentru licitarea bicolorelor, în special a celor tari, el cerea numirea culorii în patru mai întâi şi apoi a celei mai lungi.

Să remarcăm la licitarea bicolorelor posibilitatea ca ele să nu fie spuse economic, mai întâi cea mai scumpă şi apoi cealaltă. Când nu se respectă principiul de bază avem de-a face cu ceea ce se numeşte *licitație inversată*. Ea este rezervată mâinilor tari, de peste 17 puncte.

Câteva reguli specifice aplicabile deschiderilor de unu la culoare

* Când unul din jucători face un răspuns care îi limitează mâna, aşa cum s-a spus deja, celălalt jucător devine căpitan şi va lua deciziile ulterioare. Iată un exemplu de secvență de licitație:

* Spunând 1 ♥, repondentul este nelimitat, el poate avea 6, dar şi 14/15 puncte.

1 ♣ - 1 ♥
2 ♥ - ?

* A doua vorbire a deschidentului, 2 ♥, îi limitează mâna, el are o deschidere minimală, de 13-15 puncte, şi face o susținere simplă a culorii repondentului.

* Revine acestuia acum obligația de a decide. El va putea spune :

- pas = Mi, stop.
- 4 ♥ = Me, dar fără nimic în plus, stop.
- 6 ♥ = Ma, cu temperament de gambler.
- 2 FA, 3 ♥ = invitațional, el face un efort în plus (Me).
- 2 ♠ = forcing (Ma), nelimitat.
- 3 ♦ = trial bid (Me +).

* Evitați erorile de licitație după ce deschidentul a redeclarat o nouă culoare, ce intervin frecvent la jucătorii care nu au încă suficientă experiență în a-şi reevalua mâna şi nici în a o limita, şi care au tendința de a supralicita. De pildă, după : 1 ♥ - 1 ♠
2 ♦ - ? care ar fi răspunsurile corecte cu următoarele patru mâini ?

♠ R V 7 3 2	♠ R V 7 3	♠ A 9 8 6 2	♠ A 9 8 6 2
♥ 9 6	♥ R 6	♥ D V 3	♥ D 4
♦ R 7	♦ 9 8 6	♦ R 5	♦ R V 7 3
♣ 8 7 6 5	♣ 8 5 2	♣ 7 6 5	♣ 6 5
rectificați în 2 ♥.	pas, preferați a doua culoare.	salt în 3 ♥, ♦R este foarte prețios.	3 ♦, susțineți a doua culoare.

* Majoritatea experților din ziua de azi consideră că, în răspuns la o deschidere, orice culoare în patru devine licitabilă, oricât de slabă este ea. Ceea ce este evident mai ales când se deschide cu cea mai bună minoră, tocmai pentru a găsi prin licitație un fit de 4 - 4 pe majore.

* Principiul cere să nu se facă licitații de închidere imediată cu mâini tari.

* Una din regulile bridge-ului atrage atenția că 3 FA este spus întotdeauna pentru a fi jucat, şi nu i se pot conferi alte sensuri decât atunci când el apare în secvențe artificiale de licitație.

* Dacă o manşă, dar mai ales un şlem, se joacă pe culoare, partenerii trebuie să se asigure că numărul de atuuri din cele două mâini este de cel puțin opt cărți. Şlemurile de culoare fără atu solid sunt riscante.

* Partenerii sunt datori să observe, când studiază caracteristicile mâinilor, dacă ele sunt valoroase doar în ofensivă sau dacă pot servi şi în defensivă.

* Se pune deseori întrebarea dacă, fiind vulnerabili, condițiile pretinse pentru o deschidere se modifică. Nu, categoric nu, doar prudența creşte. Dar este prea periculos să se paseze cu o mână cu care altul ar fi deschis.

* O altă întrebare este legată de limita inferioară a deschiderilor. Cu 12 puncte şi o bună culoare majoră, fără probleme de relicitare şi existând două levate defensive, frecvent se recomandă să se deschidă. Sau cu o bicoloră majoră 5 - 5 cu onori concentrați, chiar şi 11 puncte sunt îndeajuns.

Dar atunci când se deschide lejer, la limita minimalului pretins, trebuie să se țină seama de dificultățile eventuale ce pot apărea în redeclarațiile ulterioare şi, în cazul în care ele par insurmontabile, se va aprecia dacă nu este mai corect să se paseze.

Perspectivele de contract, bazate pe relațiile de punctaj între deschident şi repondent

Nivelul contractelor declarate după o deschidere de unu la culoare depinde de relația dintre valoarea mâinii deschidentului şi valoarea mâinii repondentului. Grupele valorice, clasificate în Mi-Me-Ma, în care se încadrează mâinile deschidentului, sunt aplicabile şi mâinilor repondentului, şi ele sunt : **mi**nime, 6-9/10; **me**dii, 10/11-12; **ma**xime, +13.

În funcție de apartenența la una din aceste grupe de valoare, pot fi apreciate perspectivele contractului final, după ce deschidentul, prin relicitație, şi-a precizat forța :

Mâna deschidentului	*Mâna repondentului*	*Nivelul final al licitației*	*Explicații privind licitația*
13 - 16	6 - 10	Marcă parțială	- pas final - 1 FA - preferință - repetarea culorilor licitate anterior la nivelul doi
	11 – 12	Parțială, sau chiar manşă	- 2 FA ; o invitație de manşă - una din culorile spuse de partener la nivelul trei
	13 sau mai mult	Manşă	- declarare de manşă - noi licitații forcing pentru explorarea contractului final

17 - 18	6 - 8	Marcă parțială	- pas, dacă contractul este plasat - revenirea la cel mai jos nivel posibil într-una din culorile spuse de partener
	9 - 10	Manșă	- licitarea manșelor pe majore - noi culori forcing
	11 - 12	Manșă	
	13 sau mai mult	Manșă	
19 - 21	6 - 10	Manșă	- pas, dacă manșa a fost atinsă - licitarea manșelor pe majore - licitarea unei noi culori, forcing
	11 – 12	Manșă	
	13 sau mai mult	Șlem	- licitare de șlem cu mijloace specifice

Deschiderile pe locul trei

Experiența, și practica în cercurile de experți, este de a deschide pe locul trei și cu mâini subminimale (11-12 puncte), care nu ar fi justificat o deschidere pe locul unu sau doi. Scopul acestor deschideri slabe este atât de a face viața grea adversarilor, care pot aprecia greșit forțele proprii și vor declara mai greu eventuala manșă sau șlem, dar și de a concura pentru o marcă parțială sau a sugera un posibil sacrificiu. În plus, ele oferă o informație utilă partenerului pentru un bun atac.

Deschiderea pe locul trei, dacă mâna este mai slabă decât cerințele pretinse pentru locul unu și doi, prezintă un avantaj tactic evident. Din experiență, s-a constatat că jucătorii „activi" obțin rezultate mai bune decât cei „pasivi", conservatori, deoarece creează probleme adversarilor, care nu pot lua deciziile potrivite.

Deschiderea pe locul trei nu este condiționată de existența unei relicitații, deoarece partenerul a fost pasant, dar trebuie să țină cont de capacitatea de a rezolva cel mai probabil răspuns al partenerului. Un ochi trebuie aruncat și asupra vulnerabilității, în special în contextul în care partenerul va vorbi.

Când o mână este deschisă pe locul trei, cu valori minimale (11-12 puncte), scopul acțiunii devine deci:

1. lupta pentru o marcă parțială
2. sugerarea unui posibil sacrificiu
3. furnizarea unei indicații de atac

Deschidentul de pe locul trei trebuie să respecte trei reguli :

1). Dacă relicitează 1 FA sau 2 FA, promite o mână plină, cu valorile de deschidere respectate.

2). O nouă culoare promite o deschidere serioasă.

3). Dacă pasează culoarea spusă de repondent, promite toleranță pentru culoarea acestuia (trei cărți sau un onor dubleton) și mână minimală.

O propunere, cunoscută sub numele de ***regula lui 15***, permite efectuarea unei deschideri mai firave de pică, atunci când valoarea cărților de onor plus numărul de pici face un total de 15.

De exemplu, cu : ♠ D87543 ♥ 62 ♦ R2 ♣ A97 , sau cu :

♠ V87654 ♥ 8 ♦ A5 ♣ A875 se poate deschide pe locul trei cu 1 ♠.

Iar cu : ♠ D87643 ♥ R ♦ 76 ♣ A654, s-ar putea deschide cu 2 ♠ slabe (deşi două slabe cer 6-10 puncte concentrate în culoarea de baraj).

Această regulă, formulată de expertul american Don Pearson, (potrivit căreia dacă totalul punctelor de onor plus numărul de cărți în pică este de 15 sau mai mult deschiderea este îndreptățită şi trebuie făcută), autorizează de pildă o deschidere de 1 ♣ cu o mână ca : ♠ DV97 ♥ A103 ♦ 98 ♣ RV52.

Accentul în regula Pearson este pus pe numărul de pici, nu degeaba culoarea e numită *regina bătăliilor*. Lipsa lor trebuie compensată prin P.O. pentru a spera într-un scor favorabil.

Deschiderea pe locul patru

Deşi se recomandă ca deschiderile pe locul patru să justifice din plin condițiile pretinse pentru o deschidere solidă, jucătorii versați practică abateri atunci când au convingerea că ar reuşi să obțină un scor favorabil în dona respectivă. De regulă, cel ce deține culoarea scumpă, pica, mai greu de contestat de adversari, va putea fi mai activ în astfel de cazuri. A marca pozitiv în propria coloană când adversarii au pasat, pare rezonabil în eventualitatea că mâna se va fita bine cu partenerul.

Regula lui 20

În aprecierea posibilității unei mâini de a deschide, în special pe locul trei la deschiderea de unu pe culoare, dar chiar şi pe locul unu sau doi, şi în conformitate cu tendința de a o face cu mâini slabe, există şi un alt criteriu de evaluare.

Este acceptată şi admisibilă o deschidere dacă totalul punctelor de onor plus totalul celor două culori mai lungi este egal cu 20.

De pildă, 11 P.O. + o distribuție 4 - 4 - 3 - 2 = 19 puncte.

Sau, 11 P.O. + o distribuție 5 - 5 - 2 - 1 = 21 de puncte.

Se va putea deschide, urmând regula lui 20, chiar şi cu mâini minimale, de tipul :

♠ AD93 ♥ 2 ♦ RD1072 ♣ 1098	11 + 9 = 20	Se poate deschide cu 1 ♦.
♠ 87 ♥ V32 ♦ ARD9754 ♣ 9	10 + 10 = 20	Se poate deschide cu 1 ♦.
♠ ADV765 ♥ - ♦ 432 ♣ R972	10 + 11 = 20	Se poate deschide cu 1 ♠.
♠ 32 ♥ AV10832 ♦ AV83 ♣ 4	10 + 10 = 20	Se poate deschide cu 1 ♥.

Terence Reese spunea că jucătorul care se uită doar la punctele de onor şi nu dă importanță distribuției este o amenințare. ARDV102 (10 P.O.) furnizează şase levate, pe când patru Aşi (16 P.O.) doar patru.

Dacă deschiderea a fost minimală, este foarte important ca ulterior să se comunice partenerului acest lucru.

Avocații regulii lui 20 susțin că este mai ușor să deschizi decât să intervii, și *să dai astfel primul pumn adversarilor*. Licitația în intervenție este mult mai grea, în special dacă adversarii barează.

Despre a 4-a culoare forcing

Cum se produce și ce se dorește atunci când în licitație este numită și a 4-a culoare ?

De exemplu : 1 ♦ - 1 ♥
1 ♠ - 2 ♣

O astfel de licitație trebuie interpretată ca fiind semiartificială. Ea încearcă să obțină informații suplimentare din partea deschidentului pentru a decide asupra contractului final, existând o nesiguranță asupra deciziei corecte. Este o licitație forcing, cel mai adesea considerată forcing de manșă, și garantează peste 11 P.O. Intențiile acestei acțiuni pot fi :

a) găsirea unei ținteri în cea de a patra culoare, pentru a putea juca FA.

b) găsirea unui fit de trei cărți în prima culoare spusă de repondent, pe care acesta o are în cinci.

c) obținerea informațiilor asupra forței și distribuției deschidentului, ce pot permite continuări de licitație cu mâini tari, care nu pot fi descrise mai bine altfel.

Dacă licitarea celei de a patra culori este făcută cu salt, ea semnifică o mână bicoloră tare, de cel puțin 5 - 5, și este forcing de manșă. De pildă licitația de 3 ♥ din secvența următoare :

1 ♦ - 1 ♠
2 ♣ - 3 ♥

Deschidentul va reacționa la a patra culoare aducând precizări privind mâna în următoarea ordine :

1) va susține, dacă are trei cărți, prima culoare a repondentului, în cazul că a fost majoră.
2) va declara fără de atu dacă are o ținere în cea de a patra culoare, dar cu condiția ca o astfel de licitație să nu prejudicieze corecta descriere a mâinii.
3) va continua licitația oferind precizări asupra distribuției, fără ca repetarea culorii majore de deschidere să promită ceva în plus. De exemplu :

1 ♥ - 1 ♠
2 ♣ - 2 ♦
2 ♥ (semnificația este că deschidentul nu ține să joace FA)

Dacă mâna este medie (16-18), pentru precizarea zonei deschiderii, ea se va putea descrie prin licitație cu salt, cu condiția să nu se depășească 3 FA. De pildă, o secvență de tipul :

1 ♣ - 1 ♥
1 ♠ - 2 ♦
3 ♥ prezintă o mână având culorile 5-4-3-1, cu patru cărți la pică, trei cărți la cupă și 16-18 puncte.

Tot în zona medie de punctaj, cu o mână 5-4-3-1, dar având cele trei cărți în a patra culoare (Axx sau Rxx), se poate oferi susținere, propunând repondentului să devină declarant în FA.

Licitația ar decurge astfel : 1 ♣ - 1 ♥
1 ♠ - 2 ♦
3 ♦

De remarcat este că, dacă a patra culoare spusă la primul palier este pica, de pildă :

1 ♣ - 1 ♦
1 ♥ - 1 ♠ , deschidentul trebuie să se comporte ca

și când licitația este naturală, să o susțină dacă are fit, având totodată grijă să nu ajungă direct în 4 ♠, chiar dacă este tare.

Când este a 4-a culoare forcing de manșă ?

Întotdeauna atunci când prima schimbare de culoare a fost la nivelul doi peste unu. Dar nu e neapărat forcing de manșă dacă repondentul se menține sub 2 FA, ca de pildă în secvența :

1 ♦ - 1 ♥
1 ♠ - 2 ♣
2 ♦ - 2 ♥

Licitația inversată

Licitația cunoscută sub acest nume caracterizează o mână tare și o descrie ca atare.

În mod normal, dacă cel ce a deschis licitația are o mână minimă și a primit un răspuns din partea partenerului la primul nivel (acesta ar putea avea doar 6 puncte), cea de a doua vorbire a sa, dacă este o nouă culoare, trebuie să fie sub rangul precedentei.

De exemplu secvența :

1 ♥ - 1 ♠
2 ♦ caracterizează o astfel de mână (minimală).

Dacă însă noua culoare depășește rangul precedentei, avem de-a face cu o „inversată", și licitația va caracteriza o mână de la 17 puncte în sus. De exemplu :

1 ♣ - 1 ♥	sau	1 ♦ - 1 ♠	sau	1 ♥ - 1 FA
2 ♦		2 ♥		2 ♠

De ce ?

Fiindcă o vorbire „inversată" conduce automat licitația la al treilea nivel și nu poate fi justificată dacă forța mâinilor nu o îndreptățește.

Observați că o simplă preferință a repondentului (care poate fi minimal) pentru prima culoare, îl obligă pe acesta să vorbească la nivelul trei, ceea ce ar putea deveni riscant dacă nu sunt îndeplinite condițiile de forță pretinse de licitația inversată.

A doua culoare într-o licitație inversată este mai scurtă decât prima. În principiu, cu 5 - 5 nu se licitează inversat decât cu bicolore solide.

Despre licitațiile forcing și cele nonforcing

* Toate susținerile directe, cu fit, de la 1 la 2, de la 1 la 3 sau 1 la 4 pe majore, sunt considerate ca fiind licitații care limitează mâna, deoarece transmit mesaje precise. Pentru a face ca o licitație să fie considerată forcing, se apelează la alte secvențe.

De pildă cu mâini având fit, o excelentă metodă care le permite descrierea, și investigarea unor eventuale șlemuri, este 2 FA după deschiderea de 1 ♥/♠.

Observație : În sistemele naturale, ca de pildă în ACOL, licitațiile de 2 FA după deschiderea de unu la culoare, reprezintă întotdeauna strict 11-12 P.O., și sunt considerate limit bid și nicidecum forcing de manșă.

* Situații forcing se creează și atunci când, după repetiția culorii minore de către deschident, repondentul licitează o nouă culoare. Această licitație este forcing și artificială, în sensul că nu propune un atu alternativ ci are scopul de a descoperi un fit de trei cărți în majora repondentului sau de a obține o descriere mai flexibilă a mâinii. Observați de exemplu nuanțările :

1 ♦ - 1 ♠	sau	1 ♣ - 1 ♥	sau	1 ♣ - 1 ♠
2 ♦ - 2 ♥		2 ♣ - 2 ♦		2 ♣ - 2 ♦

Pe când în o secvență tip 1 ♣ - 1 ♥
2 ♣ - 2 ♥ licitația de 2 ♥ nu este forcing, ci naturală.

* Licitația este forcing de asemenea, și are aceleași scopuri, când deschidentul, după o culoare minoră, spune 1 FA, iar repondentul licitează cealaltă minoră.

După : 1 ♣ - 1 ♠
1 FA - 2 ♦ vorbirea de 2 ♦ este artificială și forcing, iar deschidentul se va folosi de o schemă de răspunsuri în trepte pentru a-și descrie mâna. Ea arată astfel:

2 ♥	=	minimal, fără trei cărți la cupă
2 FA	=	maximal, fără trei cupe
3 ♣	=	natural, culoare în cinci
3 ♥	=	maximal, cu trei cupe, ș.a.m.d.

Cum sunt manevrate licitațiile cu salt într-o nouă culoare ?

Ely Culbertson a fost primul avocat al acestui tip de licitații, pe care le considera ca fiind licitații forcing foarte utile. El susținea că nu se câștigă timp răspunzând la nivelul unu, cu o mână, de pildă, de tipul : ♠ ARD854 ♥ R54 ♦ A5 ♣ 54, pe deschiderea de 1♣/♦/♥ a partenerului. O licitație cu salt în o nouă culoare este mai potrivită pentru a fixa forța și a oferi decizie ușoară deschiden- tului. Condițiile sunt o culoare solidă în șase, eventual în cinci, și peste 15 P.O. Licitațiile cu salt în culoare definesc atu solid și nu au nevoie de susținere.

Dar nu orice mâini tari pot fi licitate cu salt. De exemplu cu :

♠ V2 ♥ V32 ♦ AR105 ♣ ARD9, pe deschiderea de 1 ♠, licitația nu trebuie continuată prin salt, ea cere investigări. Minorele sunt în patru și, dacă deschidentul ține

cupa, poate 3 FA este cel mai bun contract, sau cine ştie ce şlem. Licitând inversat, repondentul se va descrie.

Ce mâini ale repondentului se pretează la licitaţiile cu salt tari ?

a) Repondentul are o culoare solidă şi cel puţin punctaj de deschidere ♠ V2 ♥ ARD9876 ♦ R2 ♣ 103. Licitaţia ar putea decurge astfel :

1 ♣ - 2 ♥ — După redeclaraţia deschidentului, repondentul se
3 ♣ - 4 ♥ — va mulţumi să declare manşa.

b) Repondentul are o culoare solidă şi controale (peste 18 puncte) : ♠ 32 ♥ ARDV97 ♦ AD9 ♣ A5 . Licitaţia este :

1 ♣ - 2 ♥
2 FA - 3 ♥ (1) (1) = interes de şlem, nu închide licitaţia
3 ♠ (2) - 4 ♣ (3) (2) = cue-bid
4 FA (4) - 5 ♠ (3) = cue-bid
7 ♥ (4) = Blackwood

c) Repondentul are o culoare bună şi un excelent fit în culoarea de deschidere : ♠ ADV109 ♥ R2 ♦ 3 ♣ RDV54. Licitaţia :

1 ♣ - 2 ♠ — Sensul licitaţiei de 3 ♦: repondentul menţine situa-
2 FA - 3 ♦ — ţia de forcing şi îşi anunţă singletonul de caro.

Cum trebuie să redeclare deschidentul după o licitaţie cu salt tare ?

1. să susţină culoarea, dacă poate
2. să-şi reliciteze culoarea proprie, dacă este solidă
3. să declare FA, dacă această licitaţie se potriveşte caracteristicilor mâinii
4. să arate unde are concentrată tăria

Câteva exemple de redeclaraţii ale deschidentului, după o secvenţă 1 ♣ - 2 ♥ :

♠ 9 8 7	♠ R 4 3	♠ R V 5	♠ D V 8 3
♥ R 5 3	♥ 3 2	♥ V 9	♥ 3
♦ A V 7	♦ D 9 6	♦ R D 10	♦ A R V
♣ R D 4 2	♣ A R V 6 3	♣ R 10 9 8 7	♣ D 10 9 7 6
3 ♥	3 ♣	2 FA	3 ♦

*

Alte tipuri de secvenţe de licitaţii forcing, sau nonforcing :

* Dacă repondentul licitează cu salt a treia culoare, licitaţia respectivă este forcing de manşă şi descrie o bicoloră de 5 - 5 cel puţin. De exemplu :

1 ♣ - 1 ♥ sau 1 ♦ - 1 ♠
2 ♣ - 3 ♦ 2 ♦ - 3 ♥

* După o repetiție cu salt a culorii de deschidere, orice nouă culoare din partea repondentului este forcing de manșă. În : 1 ♣ - 1 ♠
3 ♣ - 3 ♦ licitația de 3 ♦ promite ceva la caro. Dacă repondentul și-ar fi repetat majora, aceasta ar fi însemnat că are o carte în plus în culoare și cere ca deschidentul să ofere cu prioritate un fit, dacă poate. Susținerea minorei deschidentului la nivel de patru, în acest context, este tentativă de șlem, cu fit.

De pildă : 1 ♦ - 1 ♥
3 ♦ - 4 ♦

Iar licitarea la nivelul patru a unei noi culori, 1 ♠ - 2 ♦
3 ♠ - 4 ♣ este un cue-bid cu fit de pică și intenție de a juca șlemul.

* Licitațiile de susținere făcute fără salt, la al doilea sau al treilea palier, nu sunt forcing. Ele trebuie interpretate astfel :

1) 1 ♣ - 1 ♥
2 ♣ - 3 ♣ = încurajant, cca 10 P.O.

2) 1 ♠ - 2 ♣
2 ♠ - 3 ♠ = invitațional, 11-12 POD cu trei cărți la pică

În schimb, dacă în turul doi sunt făcute cu salt, sunt forcing de manșă :

3) 1 ♠ - 2 ♣
2 ♥ - 3 ♠

* Susținerea celei de a doua culori nu este forcing de manșă, chiar făcută cu salt, dacă răspunsul a venit după primul nivel : 1 ♣ - 1 ♥
1 ♠ - 3 ♠

Iar: 1 ♥ - 1 ♠
2 ♣ - 3 ♣ trebuie interpretat ca invitațional, cu patru atuuri.

O astfel de susținere nu se poate face direct, cu trei atuuri. Cu o astfel de mână se recurge la o schimbare de culoare pentru a determina forcingul.

* Susținerea primei culori (dacă deschidentul a licitat două) la nivelul trei este forcing de manșă. : 1 ♣ - 1 ♠
2 ♥ - 3 ♣

Dacă repondentul ar fi fost limitat la maximum 10 puncte și ar fi vrut să se oprească sub manșă, el ar fi ales licitația de 2 FA, cerând deschidentului să revină el în prima lui culoare; sau, dacă prefera cupa, ar fi pasat sau ar fi susținut prin 3 ♥ nonforcing, cu patru atuuri.

* Repetiția culorii repondentului, cu salt, este întotdeauna forcing și denotă intenții de șlem, nu doar o manșă.

1 ♣ - 1 ♠
2 ♥ - 3 ♠ Licitația de 3 ♠ promite o pică independentă în general, cel puțin în șase, cu maximum o perdantă în culoare.

* Și licitația : 1 ♥/♠ - 1 FA
3 ♣/♦ este forcing absolut în licitația standard, din

considerentul că o licitație de 2 ♣/♦ ar fi sugerat o mână minimală, iar o licitație de 2 FA o mână foarte bună (15-17). Licitația cu salt de 3 ♣/♦ este forcing de manșă, ținând cont că și 1 FA, în sistem, veți vedea că are caracter de forcing.

Un dublu salt, după răspuns, ar fi semnificat, în general, o bicoloră puternică, întrucât altfel de tipuri de mâini s-ar fi exprimat diferit.

* După o licitație cu salt a deschidentului, de 2 FA, repondentul are următoarele opțiuni:

1 ♣ - 1 ♥
2 FA - 3 ♦ = forcing de manșă, cu cinci cupe dar poate doar trei carale.

1 ♣ - 1 ♠
2 FA - 3 ♣ = fit de treflă, fără a nega eventual cinci pici.

1 ♣ - 1 ♠
2 FA - 3 ♠ = șase cărți de pică, sau cinci pline, și ambiții de șlem.

1 ♣ - 1 ♠
2 FA - 4 ♠ = închidere, fără alte pretenții, cu șase cărți în culoare.

* Licitațiile în cue-bid, ca un eseu de manșă sau șlem, sunt evident forcing.

„2 peste 1" în cadrul sistemului

Așa-numitul „2 peste 1" nu este de fapt un sistem complet de licitație, ci mai degrabă un mijloc de a face mai solid un sistem simplu, prin instaurarea unui forcing de manșă în cazul licitației făcute la nivelul doi peste primul nivel (cu completarea că, în sistemul prezentat, licitația de 1 FA ca răspuns la o deschidere pe o majoră are și ea caracter de forcing).

În combinație cu 1 FA forcing după deschiderile pe majore, folosirea licitației de „2 peste 1", prin instaurarea acestui forcing de manșă (respectând soliditatea pretinsă deschiderilor pe locul unu și doi), este determinantă și facilitează declararea manșei în cazul deschiderilor pe majore (*care se prezintă în cca 20 % din mâini*).

După anunțarea celor peste 11 puncte pretinse de un „2 peste 1", repondentul are posibilitatea, dacă intenționează, de a relicita 2 sau 3 FA. Așadar, în sistem, folosirea acestui tip de licitație este utilă și atunci când un 2 FA Jacoby direct (ca parte integrantă a sistemului) nu poate fi folosit.

Trecând în revistă câteva secvențe specifice de licitație de „2 peste 1", se va înțelege funcționarea și folosirea acestui tip de licitație în cadrul sistemului prezentat.

S-a spus că o licitație de „2 peste 1" (o culoare nouă spusă de partenerul nepasant la nivelul doi) este forcing de manșă, fie de 3 FA, fie de 4 ♥/♠, și doar puține cazuri pot opri licitația de „2 peste 1" sub manșă.

Acest concept, inclus de mulți jucători ce folosesc licitația standard, pornește de la ideea că, dacă repondentul vorbește la palierul doi după deschiderea partenerului, trebuie considerat ca promițând o mână echivalentă unei deschideri (minimum 11/12 puncte) și se angajează să mai vorbească o dată, fiind sigur că i se va oferi această posibilitate.

Din cele minimum 11 puncte ce sunt pretinse, 10 trebuie să fie de onor, dacă există o culoare în cinci, şi minimum 9 dacă culoarea este în şase. Această pretenție trebuie luată foarte în serios, deoarece deschidentul îşi va baza a doua vorbire tocmai pe informația pe care a primit-o privind forța partenerului. Aşa că nu cădeți în capcana de a licita 2 peste 1 doar fiindcă culoarea este lungă, dacă mâna nu îndeplineşte criteriul punctelor. Chiar dacă mâna este dezechilibrată, cu mai puțin de 10 puncte răspunsul va fi 1 FA, dacă repondentul nu poate licita o culoare la primul nivel şi nici susține culoarea majoră a deschidentului.

„2 peste 1" este util şi deoarece poate conduce la explorarea unui fit secundar, atunci când repondentul are o culoare proprie respectabilă şi doar două cărți în majora deschidentului. De pildă în licitația : 1 ♠ - 2 ♦
2 FA - 3 ♣

Deschidentul a avut : ♠ RV732 ♥ A5 ♦ V9 ♣ AV76
iar repondentul are: ♠ A10 ♥ RV ♦ RD1072 ♣ R432

Iată câteva secvențe care exemplifică acțiuni ideale, după instaurarea forcingului prin debutul de „2 peste 1":

1). 1 ♠ - 2 ♣ mâna repondentului :
2 ♦ - 2 ♠ ♠ DV3 ♥ 32 ♦ AV3 ♣ AD93

2). 1 ♠ - 2 ♣ mâna repondentului :
2 ♦ - 3 ♠ ♠ DV3 ♥ R5 ♦ AV3 ♣ AD93

3). 1 ♠ - 2 ♣ mâna repondentului :
2 ♦ - 4 ♠ ♠ RD3 ♥ 72 ♦ 543 ♣ ADV32

Deoarece „2 peste 1" este un răspuns care în peste 90 % din cazuri promite valori necesare pentru manşă, una din regulile ce obligatoriu se cer a fi respectate este ca repondentul să înceapă licitația cu cea mai lungă culoare, în caz contrar descrierea mâinii va fi incorectă.

Cea mai frecventă greşeală se petrece cu o mână de tipul :

♠ DV32 ♥ 7 ♦ AV9 ♣ AD976 când, pe deschiderea de 1 ♥, în loc de 2 ♣ se răspunde 1 ♠, şi astfel un eventual şlem de treflă va fi ulterior mai greu de licitat.

Jucând „2 peste 1" şi având , de pildă : ♠ R5 ♥ 3 ♦ AD ♣ ARD9765, după deschiderea de 1 ♥, licitația de 2 ♣ va fi suficientă, ea creează situația de forcing de manşă şi facilitează licitațiile ulterioare. Ea este superioară licitației 1 ♥ - 3 ♣ (fiind vorba de o minoră).

În afara marelui avantaj în descrierea forței şi distribuției, folosirea acestui tip de licitație este de preferat pentru că, debutând standard cu doar 1 peste 1, este mai greu ulterior să se descrie cu claritate extravalorile. În special licitațiile cu salt peste un palier sunt avantajate (1 ♣ - 2 ♠), iar salturile peste două paliere nici nu mai sunt necesare, aplicând sistemul de 2 peste 1.

Să presupunem că repondentul are : ♠ ARV1076 ♥ 32 ♦ 32 ♣ ARD4 , şi licitează doar 1 ♠, după deschiderea de 1 ♣.

Deschidentul, cu ♠ D9 ♥ AV97 ♦ AD4 ♣ V1075, care cu greu a adunat de o deschidere, va avea probleme de a redeclara, în situaţia în care 6 ♣, şi eventual 7 ♣, sunt pe masă şi uşor de atins dacă repondentul ar fi debutat cu 2 ♠.

Unica situaţie când după un „2 peste 1" licitaţia se stinge sub manşă este atunci când nu se găseşte un fit pe majore sau stoperii pretinşi de o manşă pe FA.

Unul din avantajele licitaţiei „2 peste 1" este că, fiind forcing, aşa cum s-a spus, nu există decât rar riscul ca licitaţia să se oprească înaintea atingerii manşei. Iată de pildă o mână a deschidentului minimală şi câteva presupuse secvenţe de licitaţie :

♠ V 9 8 7 6
♥ A 3
♦ A R V
♣ 9 8 7

1). 1 ♠ - 2 ♥
2 ♠* - 2 FA
3 FA

* = neavând stop de treflă, 2 ♠ este mai descriptiv. După 2 FA(forcing), deschiden- tul este obligat să continue.

2). 1 ♠ - 2 ♥
2 ♠ - 3 ♠
4 ♠

Deşi pica este anemică, contractul ajunge în 4 ♠, unde se opreşte.

3). 1 ♠ - 2 ♥
2 ♠ - 3 ♥*
4 ♥

* = 3♥ nu mai este forcing de manşă, dar deschidentul, după debutul de 2 peste 1, având Asul de cupă dubleton, o va declara.

4). 1 ♠ - 2 ♥
2 ♠ - 4 ♣*
4 ♦

* = splinter.
După splinterul de 4 ♣, care promite fit de pică şi singleton de treflă, deschidentul acceptă invitaţia şi, având excelente controale, cue-bidează.

Şi un alt exemplu, din care se poate remarca cât de bine se poate descrie o mână în cadrul sistemului, folosind „2 peste 1".

Licitaţia decurge astfel :	Repondentul are :	Interpretând licitaţia, mâna repondentului este clară :
1 ♠ - 2 ♦	♠ D 5	- culoare de caro
2 ♠ - 2 FA	♥ V 9 2	- valori pentru manşă
3 ♦ - 3 ♠	♦ A D V 9 3	- distribuţie echilibrată
4 ♠	♣ R V 5	- toleranţă pentru pică

Sau licitaţia :	Repondentul are:	
		(1) = splinter
1 ♥ - 2 ♣	♠ 6	(2) = deşi partenerul nu se arată intere-
2 ♦ - 3 ♠ (1)	♥ 3 2	sat, se continuă tentativa de şlem.
3 FA - 4 ♦ (2)	♦ A D 10 9	(3) = în fine, deschidentul cue-bidează.
4 ♥ (3) - 6 ♦ (4)	♣ A R V 10 7 6	(4) = repondentul declară şlemul. De ce nu 7 ? Fiindcă 3 FA a fost descurajant.

RĂSPUNSURILE LA DESCHIDERILE DE UNU LA CULOARE

Ce principii guvernează acţiunile repondentului – Cum se răspunde ? – Priorităţile răspunsurilor (răspunsuri la o culoare majoră – răspunsuri la o culoare minoră – răspunsuri cu bicolore) – Schematizarea răspunsurilor – Răspunsuri cu o mână pasată

După prezentarea regulilor generale ce guvernează acţiunile jucătorilor în cazul deschiderii de unu la culoare, şi clarificarea noţiunilor de bază, vom analiza în amănunt atitudinea repondentului.

Ce principii guvernează acţiunile repondentului ?

Partenerul unui jucător care a deschis cu unu la culoare trebuie să ţină seama de următoarele câteva reguli simple:

- Nu are voie să paseze dacă are un minim de 6 puncte. De ce ? Fiindcă deschidentul poate avea o mână maximală (19-21 de puncte), care, împreună cu cele 6 ale repondentului, ar cere ca manşa să fie jucată.
- Nu are voie să vorbească 2 peste 1, dacă nu are peste 10 puncte. Mulţi începători nu ţin seama de această regulă şi licitează, de pildă, 2 ♣ după deschiderea partenerului cu 1 ♥, având următoarea mână : ♠DV5 ♥763 ♦85 ♣A10943 (răspunsul corect ar fi fost 1 FA).
- Dacă se decide să susţină culoarea de deschidere a partenerului, trebuie să aibă un anumit număr de cărţi.
- De asemenea, în cazul în care fitul a fost stabilit şi atuul agreat, repondentul are datoria să-şi reevalueze mâna şi să adauge eventualele puncte de distribuţie pentru culorile scurte, dacă este cazul, şi să aprecieze nivelul contractului.
- ***Cunoscând faptul că răspunsurile de susţinere sau cele de FA dau o descriere mai clară a mâinii, limitându-i posibilităţile, o nouă culoare trebuie aleasă doar atunci când o descriere exactă a mâinii nu este posibilă şi când se cere o continuare a dialogului pentru găsirea celui mai bun contract.***

Există aşadar posibilitatea de a da răspunsuri care limitează mâna (care pot fi ori de slăbiciune, ori de forţă) sau răspunsuri care la început sunt ambigue, deoarece nu precizează din ce categorie face parte mâna şi cer descriere în continuare. În acest ultim tip de răspunsuri intră licitaţiile de culori noi (de exemplu 1 ♦ - 1 ♥). Ele nu comunică încă forţa, mâna poate avea tot atât de bine 6 puncte, dar şi 14 puncte.

După deschideri de fără atu (1, 2 sau 3 FA), repondentului îi este mai uşor să liciteze, ca şi după deschiderile puternice sau cele de baraj, fiindcă în aceste situaţii el ştie exact care este forţa pe care o deţine deschidentul şi poate lua decizii mai exacte.

Mâinile repondentului, excluzându-le pe cele practic nule sau extrem de slabe, pot fi grupate după criteriul forţei, aşa cum se ştie deja, în trei categorii :

1. minimale (Mi), de la 5/6 la 9/10 puncte
2. medii (Me), de la 10/11 la 12 puncte
3. maximale (Ma), 13 puncte sau mai mult

În funcție de valoarea mâinii sale, pentru fiecare grupă în parte, repondentul are următoarele obligații:

1. **Mi** : trebuie să vorbească, de îndată ce are 6 puncte, o dată sau de mai multe ori, dacă redeclarația deschidentului îl obligă la aceasta ; dar în interesul limitării mâinii şi al siguranței nivelului el trebuie să țină licitația cât mai jos.
2. **Me** : trebuie să aibă capacitatea de a efectua două vorbiri şi să depună interes pentru declararea manşei, renunțând la ea doar dacă deschidentul şi-a limitat mâna ca minimă.
3. **Ma** : trebuie să se asigure că licitația va atinge cel puțin manşa.

Prezentarea acțiunilor repondentului la deschiderea de unu la culoare este logic să fie examinată bazat pe următoarele opțiuni :

1. licitații de susținere
2. schimbări de culoare
3. licitarea unui anumit număr de FA

Alegerea uneia din aceste opțiuni este determinată de structura mâinii proprii şi de forța deținută.

Cum se răspunde la o deschidere de unu la culoare?

Să vedem ce semnificație se dau unor răspunsuri, după ce partenerul a deschis cu unu la culoare ?

► *Răspunsuri pe culoare :*

* Un răspuns la nivelul unu al palierului (1 ♦ - 1 ♥) arată :
- a) o culoare cel puțin în patru
- b) un minim de cel puțin 6 puncte
- c) este forcing pentru un tur

* Un răspuns de 2 peste 1 (1 ♦ - 2 ♣) arată :
- a) o culoare de cel puțin patru cărți, în general cinci (obligatoriu pe 1 ♠ - 2 ♥)
- b) peste 10 puncte
- c) este forcing pentru un tur

* Când există mai multe culori de spus, repondentul va licita :
- a) cea mai lungă mai întâi
- b) cu 5 - 5 sau 6 - 6, pe cea mai scumpă
- c) cu culori doar în patru, în mod economic

* Pe deschiderea cu o minoră, cu patru cărți într-o majoră, va răspunde 1 ♥/♠.

► *Răspunsuri de FA :*

* Cu mâini echilibrate şi limitate, fără o culoare majoră, repondentul va declara 1 FA cu 6-9/10 P.O., respectiv 2 FA cu 11-12 P.O. Aceste licitații îi precizează mâna şi îi oferă partenerului posibilitatea de a aprecia imediat nivelul contractului.

La fel ca și deschiderile de FA, tot așa și răspunsurile de FA arată întotdeauna mâini cu distribuții echilibrate. Singura excepție se face când răspunsul de 1 FA, a cărui limită superioară este de 10 puncte, este dat și cu o mână semibalansată, chiar excentrică, deoarece un „2 peste 1" ar fi promis peste 10 puncte.

Când repondentul trebuie să-și exprime o preferință (deoarece partenerul a licitat două culori și se cere o alegere), criteriile ce primează sunt, în ordine :

1) culoarea la care are mai multe cărți.
2) dacă sunt egale ca lungime, va prefera-o pe cea licitată mai întâi.
3) cu un fit de opt cărți sau mai mult pe majoră, ce a fost precizat, va prefera să liciteze culoarea majoră pentru a juca manșa, chiar dacă există un fit, poate și mai bun, dar pentru o culoare minoră.

Repondentul se va putea exprima printr-o licitație de apropiere, după cum va putea face și o licitație cu salt. Unele licitații vor fi forcing, altele nu.

Primul lucru pe care repondentul îl are de făcut, după deschiderea partenerului, este de a-și evalua mâna și de a anticipa continuarea licitației. În funcție de valoarea mâinii, el are la îndemână răspunsurile mai sus prezentate. Dezideratul principal trebuie să fie, în primul rând, precizia. Prin acest principiu trebuie să se înțeleagă că, dacă repondentul are un tip de mână pe care îl poate defini imediat, el este dator să o facă, fără a apela la tergiversări sau ambiguități. De pildă, dacă a susținut culoarea deschidentului (1 ♥-2 ♥), el și-a limitat mâna, nu are nimic deosebit în afara unui ajutor modest și fit. După cum dacă ar fi spus 3 ♥ după 1 ♥, el ar fi definit o altfel de mână, sau, dacă ar fi făcut o schimbare de culoare, investigațiile vor trebui continuate – deoarece nu se știe încă nici câte puncte are și nici structura mâinii.

Prioritățile răspunsurilor

Prioritățile unor răspunsuri la deschiderile de unu la culoare diferă, după cum deschiderea a fost pe culoare majoră sau minoră :

A. ***Răspunsurile la o culoare majoră*** au ca prioritate, în ordine :

1. susținerea
2. o nouă culoare
3. licitare de FA

B. ***Răspunsurile la o culoare minoră*** cer, în ordinea priorităților :

1. propunere de culoare majoră
2. licitația de FA
3. schimbarea de culoare
4. susținerea culorii minore

Observație : cu mână slabă se acordă prioritate majorei; cu mâini frumoase (Me. Ma), cu calitate și lungime în minore, se poate anunța minora, ceea ce nu neagă automat existența unei majore.

Criteriul de alegere între o susținere pe minoră și FA este ghidat de principiul : cu cât mâna este mai echilibrată, cu atât se va opta mai mult pentru FA.

C. ***Răspunsurile cu bicolore*** cer :

1. între două culori inegale, cea mai lungă
2. între patru cărți la cupă și patru la pică, întotdeauna cupa, indiferent de forța ei ((deschidentul va licita el pica, dacă o are în patru)
3. între o minoră și o majoră, alegerea se face în funcție de forță
4. cu o bicoloră puternică și maximală, inegală, mai întâi se spune culoarea mai lungă și apoi a doua, cu salt

Sensul diferitelor tipuri de răspunsuri, și cerințele pretinse, ar fi :

(1). Susținerile cer reevaluarea și calculul punctelor de scurtime și se supun următoarelor reguli :

- dacă partenerul a numit o singură dată o culoare, este nevoie de patru cărți pentru a-l susține.
- dacă a zis-o de două ori sau se joacă sistemul cu majora în cinci, sunt suficiente trei.
- dacă a repetat-o de două ori, ajung două cărți de completare.

Forța culorii de susținere nu poate influența decizia (cu As-Rigă seci nu se poate da imediat punct). Numărul de cărți determină decizia de a susține culoarea partenerului pentru a deveni atu.

În funcție de culoarea de deschidere, susținerile se fac :

a) pe culorile majore

1 ♠ - 2 ♠ 6-9 P.O.D. (uneori mai puțin), trei atuuri
1 ♠ - 3 ♠ 9-12 P.O.D., patru atuuri
1 ♠ - 4 ♠ mâini excentrice cu cinci atuuri, singletoane sau șicane, max. 9 P:O:D.

b) pe culorile minore (*dacă nu se joacă inverted*)

1 ♣ - 2 ♣ 6-10 P.O.D., cinci cărți în culoare
1 ♣ - 3 ♣ limitat la maximum 11 P.O.D.
1 ♦ - 2 ♦ 6-10 P.O.D., patru cărți
1 ♦ - 3 ♦ cel puțin patru cărți, limitat la maximum 11 P.O.D.

(2). Schimbările de culoare sunt forcing, nelimitate ca forță :

a). 1 peste 1 : de la 6 puncte în sus, cel puțin patru cărți, nu sunt forcing decât pentru un tur.
b). 2 peste 1 : autoforcing, minimum 10/11 puncte, repondentul se angajează să mai vorbească o dată.
c). cu salt : peste 15 puncte, culoare independentă

Observație: Acțiunea de a sări peste o culoare, indiferent dacă este făcută de deschident sau repondent, presupune că nu are lungime de patru cărți în culoarea sărită.

(3) Licitațiile de FA :

a). 1 FA : 6-10 puncte, fără majoră, fără culoare de declarat, distribuția poate fi dezechilibrată.
b). 2 FA : 11-12 puncte, fără majoră în patru, distribuție echilibrată
c). 3 FA : 13-14/15 puncte, fără majoră în patru, distribuție echilibrată

Observație : În caz de intervenție adversă, răspunsurile își păstrează același sens pe care îl aveau și dacă n-ar fi vorbit adversarii, cu excepția celor de fără atu, care promit ținere în culoarea adversă.

Schematizarea răspunsurilor

Sistematizând răspunsurile posibile la o deschidere de unu la culoare, vom avea :

* pas = negativ, cu mai puțin de 6 puncte, exceptând cazul unei culori lungi majore (minimum cinci cărți), care poate fi spusă la nivel de unu, sau o susținere a culorii majore a partenerului, făcută cu scopuri tactice.
* 1 FA = mână echilibrată, limitată la 6-9/10 puncte. Exclude patru cărți pe majore.
* susținere simplă = limitat la 5-9 puncte, cel puțin patru cărți în culoarea partenerului, sau trei pe majore. (*observație : jucând standard)*
* susținere cu salt = minimum patru cărți în culoarea partenerului, 9-12 puncte și, de obicei, și scurtime. *(observație : jucând standard)*
* 2 FA = 11-12 puncte, fără culoare de anunțat. *(observație : dar nu pe majoră, la care se joacă Jacoby)*
* culoare nouă la nivelul unu = îmbracă cea mai largă gamă, de la 6-14/15 puncte, și este forcing.
* culoare nouă la nivelul doi = peste 11 puncte, culoare în cinci în general, considerată, cu mici excepții, ca forcing de manșă. Unii experți acceptă 9 puncte dacă culoarea este în șase, 10 cu ea în cinci și peste 11 dacă e în patru.
* 3 FA = echilibrat, 15-16 puncte, ținere în celelalte trei culori, spus cu intenția de a fi jucat.
* salt direct în manșă = mână puternic distribuțională, cu cinci atuuri, singleton sau manque, maximum 9/10 puncte.
* licitație cu salt în culoare nouă = forță nelimitată, peste 14-15 puncte, cu o culoare solidă în cinci sau șase, eventual mai puțin dacă există și susținere la culoarea partenerului sau bicoloră, forcing de manșă.

Observație : Deși se recomandă, în principiu, ca nefiind indicat să se facă baraj pe deschiderea partenerului, el poate fi practicat uneori deoarece este explicit. De pildă,

pe o deschidere de 1 ♦, având ♠ 75 ♥ RDVxxxx ♦ 42 ♣ V9 , un salt la 3 ♥ exprimă mai clar mâna decât un răspuns de 1 ♥. Mesajul este : nimic altceva ca valori şi sugestia de a juca mâna numai pe cupă.

Răspunsurile la o deschidere de unu la culoare ar mai putea fi catalogate şi astfel :

1. *slabe* (licitaţii nonforcing, cum sunt :
   a) 1 FA.
   b) susţinerea culorii.
2. *ambigue* (forcing pentru un tur cel puţin) :
   a) culoare nouă la nivel de unu.
   b) culoare nouă la nivel de doi, peste 10 puncte (1♠ - 2♥, promite cinci cărţi).
3. *tari* :
   a) 2 FA, în concepţia forcing de manşă 13-15 P.O., sau 11-12 P.O. în standard.
   b) susţinere cu salt a culorii, în concepţia modernă, invitantă.
   c) 3 FA, 15-17 P.O.
   d) culoare nouă cu salt (1♥ - 2 ♠), peste 14-15 P.O. cu o culoare foarte solidă minimum în cinci sau având şi o bună susţinere la cea a partenerului.
4. *de baraj* :
   a) salt în manşă (1 ♥ - 4 ♥), excelent atu minimum cinci, singleton sau manque, maximum 9 puncte.
   b) baraj pe deschiderea partenerului (1 ♥ - 3 ♠ sau 4 ♠). Promite o culoare solidă (maximum o perdantă) în şapte, fără nimic alături, şi practic transmite mesajul că nu poate juca decât pe propria culoare.

Răspunsuri cu o mână pasată

Se presupune că un jucător care a pasat la începutul licitaţiei nu poate avea mai mult de 12 puncte. Dacă partenerul său a deschis pe locul trei, la rândul lui cu o mână subminimală, acesta este pregătit în principiu să paseze orice licitaţie a repondentului. Din acest motiv, prudenţa recomandă evitarea licitării culorilor în patru, este preferabil fără atuul sau susţinerea partenerului. Pretenţiile sunt identice cu cele prevăzute mâinilor nepasate. Dacă mâna este just sub deschidere (*top limit*, 12 puncte), nu se poate face forcing, aşa că o nouă culoare, spusă de mâna care în prealabil spusese pas în deschidere, poate fi pasată. Licitaţia cu salt ar arăta 11-12 puncte, iar 2 peste 1 la fel, dar cu culoare în cinci.

Câteva exemple de secvenţe pe această temă :

1). culoare nouă licitată cu salt : pas - pas - 1 ♦ - pas 2 ♥	Răspunsul de 2 ♥ comunică 11-12 puncte, cu o puternică culoare în cinci sau şase. Nu se face salt cu patru cărţi, chiar fiind aproape de deschidere. Dacă partenerul nu are o deschidere minimă, el va continua şi manşa nu va fi ratată.
2). licitaţia de 2 FA : pas - pas - 1 ♥ - pas 2 FA	Exact 11-12 P.O., nonforcing, şi culorile nelicitate stopate, fără cealaltă majoră, răspuns considerat de experţi ca o uşoară supralicitare.
3). susţinere cu salt : pas - pas - 1 ♥ - pas 3 ♥	Just sub deschidere, patru atuuri, 9-12 puncte, nonforcing ; mai rar, cu trei atuuri şi doi onori, susţinerea cu salt poate fi cel mai bun răspuns în context.

A DOUA VORBIRE A DESCHIDENTULUI

Redeclarația deschidentului, adică cea de a doua vorbire a sa, trebuie să transmită următoarele două mesaje :

1. calitatea deschiderii (forța)
2. forma mâinii

Întotdeauna cel puțin una din descrieri va putea fi făcută, și foarte des ambele.

Cea de a doua vorbire a deschidentului este determinată atât de informația pe care a primit-o, cât și de zona în care este situată deschiderea mâinii proprii. El este obligat să vorbească dacă licitația care i s-a făcut are caracter de forcing, dar va putea pasa dacă răspunsul primit denotă slăbiciune iar mâna lui e minimală. Dacă deschiderea este medie (16-18), el trebuie să declare acest lucru și să întreprindă un efort de încercare a jucării manșei, iar dacă este maximală (19-21) să o declare și eventual să investigheze chiar și șlemul. Cu mici excepții, după primul schimb de informații, se poate aprecia nivelul forțelor deținute de cei doi parteneri.

În funcție de precizia răspunsului primit (limitat sau ambiguu), alegerea contractului final este clară sau, din contră, mai trebuie explorată. În primul caz trebuie propusă o concluzie, iar în al doilea se va continua cu descrierea mâinii, bazat pe ceea ce a promis deja și pe ceea ce a aflat. Iată cele două alternative :

1). *Repondentul a dat un răspuns exact privind forța și distribuția sa*

Vom exemplifica prin patru secvențe de licitație:

a). 1 ♠ - 2 ♠ b). 1 ♦ - 2 FA c). 1 ♣ - 3 ♣ d). 1 ♦ - 1 FA

a). Cu mână Minimă deschidentul va pasa, cu una Medie va face o licitație de încercare sau va continua printr-o propunere (3 ♥), iar cu o mână Maximă va declara manșa.

♠ A D 9 8 7	♠ A V 10 7 2	♠ A D 10 9 8
♥ R 5	♥ R 8 3	♥ A 5
♦ R 10 2	♦ 7	♦ R 7
♣ D 9 3	♣ A R V 8	♣ A V 10 7
pas	**3 ♥ trial sau 3 ♠ invitație**	**4 ♠**

b). Cu mână Minimă deschidentul va pasa, cu imposibilitatea de a juca pe FA va licita o nouă culoare economic sau va repeta culoarea, iar cu o mână Maximă va declara cea mai potrivită manșă.

♠ A D 9 2	♠ 8	♠ A V 10 9
♥ 10 6 5	♥ A V 7	♥ A 9 8
♦ R V 7 4	♦ R V 10 8 5 2	♦ R V 10 5
♣ R 7	♣ R 5 2	♣ D 9 6
pas	**3 ♦**	**3 FA**

c). Știind că licitația nu este forcing și descrie mai degrabă o mână de tipul :

♠ 7 ♥ D93 ♦ R54 ♣ A105432, deschidentul va căuta să aleagă cea mai bună soluție : pas, 3 FA cu țineri în majore, 4 sau 5 ♣ în funcție de forța mâinii.

d). Cu Minim va pasa dacă mâna este echilibrată, cu Medie şi dezechilibrată va continua investigarea unui contract pe culoare minoră, cu Maxim va declara manşa.

2). ***Repondentul a dat un răspuns ambiguu***, printr-o schimbare de culoare la primul sau al doilea nivel. Deschidentul este dator să se descrie :

a). Deschidentul ***susţine culoarea majoră*** a repondentului, astfel :

Minim →		Mediu →		Maxim →	
1 ♦ - 1 ♠		1 ♣ - 1 ♥		1 ♦ - 1 ♥	
2 ♠		3 ♥		4 ♥	

Aceste licitaţii confirmă patru atuuri şi descriu forţa. Nefiind forcing, repondentul va putea continua în funcţie de caracteristicile mâinii proprii.

b). Deschidentul ***îşi anunţă majora*** la primul nivel. De exemplu, cu toate cele trei mâini următoare, secvenţa de licitaţie va fi: 1 ♦ - 1 ♥
1 ♠

♠ R D 7 3 ♥ 10 8 ♦ R V 10 5 ♣ A V 3	mână minimă cu o majoră în patru	♠ R 10 9 7 ♥ A 5 ♦ A R 6 5 ♣ A V 10	deşi foarte tare, va licita economic pentru a afla mai multe despre forţa repondentului.	♠ A D 10 9 ♥ 7 ♦ D V 10 9 8 7 ♣ R 10	mână bicoloră, minimal

c). Deschidentul ***declară FA*** :

* cu : ♠ R 10 2 ♥ V 5 ♦ R D 9 8 2 ♣ A V 9 — licitaţia va fi: 1 ♦ - 1 ♥ / 1 FA — mână echilibrată, minimă, 13-15 puncte.

* cu : ♠ D 7 3 ♥ A V 9 8 ♦ R D V 9 ♣ A R — licitaţia va fi: 1 ♦ - 1 ♠ / 2 FA — anunţul unei mâini foarte tari, echilibrate, în zona 19-20 P.O., ce depăşeşte deschiderea de 1 FA (15-18 P.O.).

Astfel de redeclaraţii neagă posibilitatea de a susţine majora repondentului, dar pe răspunsul acestuia de 1 ♠ nu exclud patru cărţi la cupă, culoare neinteresantă ca atu de îndată ce repondentul nu a spus-o după 1 ♦.

Dacă răspunsul partenerului este dat printr-o schimbare de culoare la nivelul doi, redeclaraţiile deschidentului anunţând FA se vor face astfel :

* 1 ♦ - 2 ♣ / 2 FA — Deschidentul nu arată valori suplimentare şi nu are mai mult de 15 puncte, caz în care ar fi deschis cu FA.

* 1 ♥ - 2 ♣ / 2 FA — Aici deschidentul este în zona Medie, dar cu o majoră în cinci. Cu Minim ar fi putut repeta cupa, pentru a se limita, chiar dacă o are numai în cinci.

* 1 ♥ -.2 ♦ / 3 FA — O propunere ce rezultă din forța deschidentului, care își descrie mâna (ex: ♠ R108 ♥ AD963 ♦ R5 ♣ ARV). Repondentul poate continua dacă are plusvalori.

Rezultă că redeclarațiile de FA se fac cu mâini regulate, și ele nu sunt forcing decât dacă repondentul a vorbit 2 peste 1.

d). Deschidentul ***își repetă culoarea***

Este cazul mâinilor monocolore, cu minim 13-15/16 puncte pentru deschidere, fără fit cu repondentul și nepotrivite jocului pe FA.

Redeclarațiile deschidentului se fac astfel :

* la nivel minim: 1 ♦ - 1 ♥ / 2 ♦ cu ♠ A3 ♥ 76 ♦ AD10987 ♣ R32

* cu salt: 1 ♠ - 2 ♣ / 3 ♠ cu ♠ AR10987 ♥ 3 ♦ AD10 ♣ R72

sau: 1 ♣ -. 1 ♥ / 3 ♣ cu ♠ AD ♥ R72 ♦ 6 ♣ AR98765

e). Deschidentul ***anunță o nouă culoare***

Este cazul jocurilor bicolore, iar anunțarea acestora se face economic sau poate indica bicolore tari.

În primul caz, 1 ♦ - 1 ♠ / 2 ♣ sau 1 ♥ - 1 ♠ / 2 ♣ returul repondentului în prima culoare se poate face economic, deoarece cea de a doua culoare a deschidentului este sub nivelul primei și avem de-a face cu mâini de forță Minimă.

În schimb, dacă secvența este : 1 ♦ - 1 ♠ / 2 ♥ repondentul este obligat să atingă palierul trei (pentru a oferi doar o simplă preferință), culoarea a doua fiind mai scumpă ; licitația este cunoscută și sub numele de „inversată" și ea garantează o mână Maximală, fiind în principiu forcing de manșă. Iată cum arată o astfel de mână, ce se pretează la o licitație inversată : ♠ A3 ♥ RD109 ♦ ARV1072 ♣ 3.

Tot o bicoloră tare sugerează și secvențele: 1 ♥ - 2 ♦ / 3 ♣ sau 1 ♥ - 1 FA / 3 ♣

Într-o licitație de tipul precedent, 1 ♥/♠ - 1 FA / 3 ♣/♦ deducțiile sunt logice :

2 ♣/♦ ar fi sugerat o mână minimală.

2 FA ar fi arătat o mână medie, invitațională.

3 ♣/♦ sunt forcing de manșă, mai ales dacă și licitația de 1 FA a fost forcing (în sistem).

Observație : când deschidentul este subminimal, pentru a nu risca să-și induca în eroare partenerul licitând o nouă culoare, este de preferat să-și repete prima culoare.

În concluzie, în cel de al doilea tur de licitație, redeclarația deschidentului se va face călăuzită de următoarele priorități :

1. decide dona, dacă este cazul
2. susține culorile majore în funcție de Mi-Me-Ma, licitații care nu sunt forcing și promit patru atuuri.
3. anunță o nouă culoare la nivel de unu.
4. repetă propria culoare, simplu sau cu salt.
5. licitează, cu distribuții echilibrate, un anumit număr de FA, ce corespunde forței mâinii sale.
6. anunță mâinile bicolore printr-o nouă culoare la nivel de doi, economic sau în inversată.

Schematizate, redeclarațiile deschidentului pot fi grupate astfel :

Mână minimă (13-15)	Mână medie (16-18)	Mână maximă (19-21)
- FA la cel mai jos nivel posibil - susținere simplă a culorii repondentului la cel mai jos nivel posibil - licitează o a doua culoare, dacă o poate face economic - repetă propria culoare la cel mai jos nivel posibil	- repetă cu salt propria culoare - susține cu salt culoarea repondentului - anunță o bicoloră cu inversată - licitează o a doua culoare „2 peste 1" economic	- decide manșa - salt în FA - licitează o a doua culoare cu salt - dublu salt atât în culoarea repondentului cât și în propria culoare

A DOUA VORBIRE A REPONDENTULUI

Secvențele de licitație vor fi de la sine explicative.

(1). Licitații care denotă dorința de a juca o parțială, 6-9/10 puncte.

a). 1 ♥ - 1 ♠
 2 ♣ - pas

b). 1 ♦ - 1 ♥
 1 ♠ - 1 FA

c). 1 ♥ - 1 ♠
 2 ♣ - 2 ♥

d). 1 ♥ - 1 ♠
 2 ♣ - 2 ♠

Licitațiile care doresc încetarea dialogului sunt așadar :

a) pas
b) 1 FA
c) 2 în culoarea precedent licitată
d) preferința pentru prima culoare a deschidentului

(2). Licitații invitaționale, 10/11-12 puncte.

1 ♥ - 1 ♠	1 ♥ - 1 ♠	1 ♥ - 1 ♠	1 ♥ - 1 ♠
2 ♦ - 2 FA	2 ♦ - 3 ♦	2 ♦ - 3 ♥	2 ♦ - 3 ♠

Licitație invitațională este și :

1 ♥ - 1 ♠
2 ♣ - 2 ♦ adică a patra culoare forcing (despre care s-a vorbit deja și asupra căreia se va mai reveni)

Dar nu este invitațională dacă ar fi fost : 1 ♥ - 1 ♠
1 FA - 2♣/♦ (nonforcing). Pentru ca să devină forcing de manșă, repondentul ar fi trebuit să spună 3 ♣/♦.

Tot invitaționale sunt și licitațiile :

1 ♠ - 2 ♣	sau	1 ♠ - 2 ♣	În: 1 ♠ - 2 ♣
2 ♥ - 2 FA		2 ♥ - 3 ♣/♦	2 ♥ - 2 ♠ repondentul arată preferința, nu face forcing, el are 11-12 puncte și doar două pici.

(3). Licitații forcing de manșă, peste 13 puncte :

1 ♣ - 1 ♥	1 ♣ - 1 ♥
1 FA - 2 ♠	1 FA - 3 ♥

Sau o culoare nouă licitată cu salt, ori susținere cu salt în turul doi :

1 ♣ - 1 ♥	1 ♠ - 2 ♣	1 ♥ - 2 ♣
1 FA - 3 ♦	2 ♥ - 3 ♠	2 ♦ - 3 ♥

(4). Licitații de concluzie (stop), directe :

3 FA , 4 ♥ , 4 ♠ , 5 ♣ , 5 ♦.

Observație : Când repondentul, după deschidere, a vorbit 2 peste 1, el a promis că va mai vorbi o dată, exceptând cazul când deschidentul a decis imediat manșa. Prin urmare, el nu va putea pasa a doua vorbire a deschidentului (care ar putea fi foarte tare), ci va putea, cel mult, să-și limiteze mâna.

După o secvență de licitație de tipul : 1 ♠ - 2 ♣
2 ♦ , licitația de 2 ♦ fiind forcing un tur, licitațiile de limitare a mâinii sunt :
2 ♠, 2 FA, 3 ♣, 3 ♦.

DESCHIDEREA DE UNU PE CULORILE MINORE (1 ♣/♦) ŞI CONTINUAREA LICITAŢIEI ÎN SISTEM

Priorităţi – Licitaţii care debutează cu secvenţa 1 ♦-2 ♣ – Inverted minor raise – Licitaţii care debutează cu secvenţa 1 ♣-1 ♦ – Susţinerea culorilor majore

Exemple de mâini potrivite deschiderii pe culorile minore :

1. ♠ A 7 2
♥ D V 10 9
♦ R 3 2
♣ A 9 2
se va deschide cu 1 ♣.

2. ♠ A 9
♥ 5
♦ D V 7 6 5
♣ A R 9 7 3
se va deschide cu 1 ♦.

După deschidere, licitaţia în continuare urmează în general principiile licitaţiei „pas cu pas". Este de presupus că repondentul, dacă are patru cărţi pe o majoră, indiferent de calitatea ei, să şi-o anunţe economic, şi doar cu 5 - 4 pe majore să spună mai întâi pica. Pentru susţinere, repondentului i se cer mai multe atuuri (patru pentru caro şi cinci pentru treflă) decât dacă deschiderea ar fi fost pe o majoră, admiţându-se unul mai puţin dacă secvenţa este competitivă. Răspunsul de 1 FA neagă majora în patru, nu este forcing, se limitează la 5/6-10 puncte.

Priorităţile răspunsurilor în cazul deschiderilor pe culori minore

De la început trebuie precizat că, pe deschiderile în culorile minore, prioritatea trebuie să rămână, indiferent de sistemul jucat, tentativa de găsire a unui fit pe majoră.

Opţiunile răspunsurilor, în ordinea priorităţii, după o deschidere de 1 ♣/♦, vor fi :

1). Majora.

După o deschidere de 1 ♣, chiar dacă repondentul are patru sau cinci cărţi la caro dar şi patru cărţi în cupă sau pică, va răspunde majora. Dacă mâna nu este limitată la 10/11 puncte şi are perspective de manşă, ulterior se va introduce şi caroul.

2). FA, dacă distribuţia este potrivită.

Licitaţiile de FA standard, după o deschidere pe minoră, aşa cum s-a menţionat deja, neagă o culoare majoră în patru iar limitele de punctaj sunt :

1 FA → 6 – 9/10 P.O.
2 FA → 11 – 12 P.O.
3 FA → 13 – 15 P.O.

Având mai mult, sau altfel de tipuri de mâini, este recomandabil să se înceapă cu o schimbare de culoare, forcing, licitaţiile de FA având caracterul de a limita mâna.

Observaţie : În sistemul modern propus intervin modificări importante la răspunsul direct de 2 FA, faţă de cel de 11-12 P.O. recomandat în acţiunile standard ; pretenţiile cresc la 13-15 P.O., devenind forcing, ca şi răspunsul de 3 FA, care arată 16-17 P.O.

Acest concept nou, prin care licitațiile cu salt de FA devin forcing iar limita de punctaj este mai mare, antrenează cu sine posibilitatea de a juca manșa eventual pe 3 FA, înainte de a o alege pe cea de unsprezece levate.

3). Susținerea culorii minore.

Ținând seama că deschiderea poate fi și cu o culoare în trei, în special când se deschide cu 1 ♣, se pretind cinci sau mai multe atuuri pentru a spune 2 ♣ și minimum patru pentru a licita 2 ♦ după 1 ♦.

Observație : Conceptul modern de tratare a deschiderilor pe minore aduce și alte modificări și precizări. Deschiderea de 1 ♦ de pildă, sugerează mai întotdeauna o culoare în patru sau mai lungă, în primul rând fiindcă, având minorele în trei, se deschide cu 1 ♣. Doar în cazul unei distribuții 4-4-3-2 poate apărea în deschidere un caro în trei.

*

Schematizând în funcție de punctajul mâinii proprii, bazat pe ipoteza că o deschidere pe culoare minoră, minimală, cu o distribuție echilibrată, se situează între 13-15 P.O., repondentul va proceda în felul următor :

* **cu 6-10 puncte** (fără o distribuție adecvată fără atuului), va licita o nouă culoare astfel:
- majora în patru, dacă o are
- cea mai lungă culoare
- cea mai scumpă din două culori în cinci
- cea mai economică din două culori în patru

De exemplu, având :
♠ R6543 ♥ A932 ♦ D5 ♣ 76, după o deschidere de 1 ♣ sau 1 ♦, va licita 1 ♠.
Sau, cu : ♠ A972 ♥ V876 ♦ 1098 ♣ R7, după 1 ♣/♦, va spune 1♥.

* **cu 11-12 puncte**, repondentul va licita o majoră în patru dacă o are, sau o altă culoare, și, după a doua vorbire a deschidentului, va mai face o licitație.

* **cu 13 sau mai multe puncte** va licita mai întâi :
- o nouă culoare, dacă este posibil o majoră
- sau 2 FA, cu mână echilibrată de 13-15 puncte (de exemplu, având o mână cu : ♠ RV8 ♥ AV10 ♦ R1052 ♣ D93, după 1 ♦, va spune 2 FA).
  Ambele licitații sunt forcing.

Susținerea culorii minore de deschidere, în funcție de punctajul repondentului, în sistemul propus, poate fi:

* susținere simplă = *inverted*, forcing, peste 9-10 puncte ; acest tip de licitație va fi expus pe larg.

* susținere cu salt = licitație limitată, 6-9 puncte, care promite o excelentă susținere, cel puțin cinci cărți, neagă majora în patru și arată o mână dezechilibrată. De exemplu, cu ♠ 654 ♥ 3 ♦ RV954 ♣ R1076, licitația este 1♦ - 3♦.

Licitația cu salt în minora de deschidere presupune deci o mână care nu poate aplica secvența 1♣/♦ - FA. Un răspuns de 1 FA ar fi presupus aceleași condiții de punctaj, dar cu o mână echilibrată (♠ D63 ♥ 876 ♦ RV92 ♣ V76).

Continuarea licitației, susținerea culorii majore a repondentului

Deschidentul, dacă are patru cărți în culoarea majoră licitată de repondent, este obligat să o susțină, înainte de a opta pentru alte licitații. Prin aceasta el comunică cele patru cărți în culoare și o deschidere minimală.

Dacă, de pildă, a deschis cu 1 ♦, partenerul a licitat 1 ♠ și deschidentul continuă altfel decât susținând-o, el neagă patru cărți de pică.

Sau, dacă după deschiderea de 1 ♦ repondentul a spus 1 ♥ iar deschidentul are patru cărți în pică, el este obligat să continue licitând pica, mai degrabă decât să declare FA. Eventuala intervenție adversă nu trebuie să oprească căutarea fitului.

Cu o mână medie și fit găsit pe majoră, 16-18 P.O.D., deschidentul va face o invitație printr-o susținere cu salt, 1 ♣ - 1 ♥
3 ♥ , iar cu una maximală va face licitații forcing de manșă, nu neapărat 4 ♥.

*

O problemă delicată este modul în care repondentul, după o deschidere pe culoare minoră, ar putea să-i transmită partenerului atât lungimea în culoarea majoră proprie cât și forța. Iată câteva secvențe care clarifică procedura :

După :	1 ♣ - 1 ♠/♥ 1 FA - 2 ♠/♥	repondentul comunică în principiu cinci pici (sau cupe) și o mână ce nu ar avea ambiții mai mari, 6-8 puncte, tip: ♠ AD732 ♥ 432 ♦ 75 ♣ 53.
Secvența :	1 ♣ - 1 ♠/♥ 1 FA - 3 ♠/♥	ar fi invitațională, 9-11 puncte, și cu șase pici (cupe), de tipul ♠ ADV732 ♥ D95 ♦ 32 ♣ D7.
Iar :	1 ♣ - 1 ♠/♥ 1 FA - 4 ♠/♥	promite 12 +, declarând manșa care pare cea mai probabilă cu o deschidere în față. O mână gen : ♠ AD10975 ♥ R32 ♦ D3 ♣ D9.

În situațiile în care majora este în cinci iar mâna este invitantă, peste 10 puncte, de pildă ♠ AD732 ♥ R95 ♦ D43 ♣ 107, este de dorit să se poată afla dacă deschidentul ar putea să o susțină, având trei cărți. În astfel de cazuri se impune o licitație de temporizare, prin care se cere această susținere. Ea poate fi rezolvată astfel :

Să presupunem mâna : ♠ R95 ♥ AD1073 ♦ 1095 ♣ D9. Licitația va fi :

1 ♣ - 1 ♥
1 FA - 2 ♦

Sunt +11 puncte, deci o mână invitantă, iar noua culoare minoră este un forcing, care nu comunică neapărat carale, ci solicită clarificarea susținerii pe majoră.

Sau : 1 ♦ - 1 ♥/♠
1 FA - 2 ♣ Întotdeauna licitând cealaltă minoră se cere susținerea, cu trei cărți, a culorii majore, pe care deschidentul o va confirma licitând 2 ♥ (sau 2 ♠). În cazul că nu le are, va reveni în minora lui sau va licita 2 FA.

Licitații care debutează cu secvența 1 ♦ - pas - 2 ♣

Dacă pe o deschidere de 1 ♥/♠, jucând „2 peste 1" forcing de manșă, nu sunt probleme dificile întrucât cu mâini doar invitaționale se poate recurge la 1 FA (considerat forcing după o deschidere pe majoră), problema este că în cazul deschiderii pe minoră licitația de 1 FA nu mai are atributul de forcing iar mâinile invitaționale devin ceva mai dificil de licitat. Un deschident, având de pildă :

♠ RD93 ♥ AV32 ♦ D976 ♣ 3 , sau ♠ 9876 ♥ ARD5 ♦ R32 ♣ 32 , după secvența 1 ♦ - pas - 2 ♣, nu va avea un răspuns facil.

Experții au căzut de acord că licitația de 2 ♣ după 1 ♦ poate fi, în unele cazuri, mai slabă decât un „2 peste 1" normal (zis după o deschidere pe majoră), și poate porni de la 10 puncte. Evident că ea neagă o majoră în patru, arată o mână nepotrivită pentru „*inverted minor raise*" (se va vedea ulterior), are trefle bune și susținere, și pregătește continuarea dialogului.

Deci, în sistemul prezentat, singura licitație de doi peste unu care nu este forcing de manșă este licitația de 2 ♣ după deschiderea de 1 ♦.

Și pentru că 1 ♦ - 1 FA este limitat, atunci când repondentul are o mână bună, suficientă pentru a invita la manșă (10-12 puncte), cu cinci sau șase trefle, el va debuta cu 2 ♣. Dacă va face apoi orice altă licitație, exceptând-o pe cea de 3 ♣, acțiunea devine naturală și forcing de manșă.

Într-o secvență care decurge astfel : 1 ♦ - 2 ♣
2 ♥ , licitația de 2 ♥ a deschidentului nu este o inversată, ci sugerează o mână cu patru cupe, poate de tipul 4-4-4-1 sau 4-4-5-0.

Schematizând răspunsurile deschidentului, așa cum ne propunem să jucăm după 1 ♦ - pas - 2 ♣, acesta are la dispoziție următoarele redeclarații :

a). 2 ♦ = forcing, cinci sau mai multe carale, punctaj mediu, 16-18.
b). 2 ♥ = forcing cel puțin un tur, de obicei cu o distribuție 4-4-4-1.
c). 2 ♠ = forcing de manșă, artificial, cu susținere bună de treflă (patru cărți).
d). 2 FA = natural, minimal, cu susținere de trei cărți la treflă.
e). 3 ♣ = natural, minimal, nonforcing, bicolor minor cu patru trefle.
f). 3 ♦ = forcing de manșă, maximal
g). 3 ♥/♠ = splintere, forcing de manșă, maximal (17-20 de puncte), susținere de patru cărți la treflă, controale în celelalte două culori, distribuție probabilă 4-1-4-4 sau 4-0-5-4.
h). 3 FA = maximal, 18-20 P.O., cu fit de treflă.

Inverted minor raise

Susținerea în sistem a culorii minore de deschidere este denumită și „susținere inversată" deoarece se deosebește de conceptul standard, unde susținerea simplă este considerată o licitație slabă cu tentă de baraj.

În *inverted minor raise* (IMR) susținerea simplă este considerată ca o licitație tare, forcing cel puțin un tur, iar o imediată susținere cu salt este o licitație slabă și de baraj, adică exact invers decât în licitația standard.

Ideea este practică deoarece, aplicând IMR, licitația cu salt va descrie imediat intențiile repondentului, pe când o susținere simplă va da ocazia unui schimb mai fluent și ușor de informații atunci când mâna repondentului a fost deja descrisă ca fiind tare.

Pentru a face o licitație de susținere cu salt repondentul trebuie să aibă cel puțin cinci cărți în minora respectivă (deoarece deschidentul poate avea doar trei), scurtime în culorile majore, dificultate de a licita FA și 5-9 puncte proaste. Licitația are un caracter obstructiv, ca orice licitație de baraj.

În schimb, pentru o susținere simplă, 1 ♣/♦ - 2 ♣/♦, se cer de la 9/10 puncte frumoase în sus, fără limită superioară, dar de preferat 12/13, cu patru cărți sau mai multe în minora susținută, și fără majoră în patru. Repondentul invită astfel la manșă, iar licitația este forcing un tur dar nu forcing absolut. Dacă mâna lui depășește 12 puncte, evident că, în tururile următoare, va licita astfel încât manșa să fie declarată. Și anume : în turul secund, după răspunsul deschidentului, el va transmite un stoper într-o altă culoare, sau va licita 2 FA pentru a comunica o mână în rest echilibrată, cu stopuri în celelalte culori, dar numai invitațională. Dacă este minimal va reveni în culoarea minoră. Rezultă de aici că după un IMR repondentul, dacă are o mână de valoarea unui forcing de manșă, va trebui să evite licitația de 2 FA sau de revenire în minoră.

O licitație ***inverted minor raise***, în afara mesajului de forță transmis imediat, încearcă să descopere zona de forță a mâinii deschidentului.

Dacă acesta anunță că este minimal, repondentul, având doar 10-12 puncte, va decide pentru o parțială și va pasa probabil 2 FA declarați de deschident, dar cu mai mult de 12 va continua făcând licitații forcing pentru a găsi cel mai bun contract, chiar având în față o deschidere minimală.

Dacă deschidentul, după un *inverted minor raise*, continuă cu o altă culoare, ea trebuie considerată drept declarare de stoperi, atuul fiind acceptat. Dacă repondentul este cel care, de data aceasta, revine în 2 FA sau trei pe minoră, el propune încetarea acțiunii. În schimb, dacă și repondentul se angajează a prezenta cue-bidând stoperii, el promite o mână de 12-15 puncte și trebuie jucată cel puțin manșa.

Licitarea de apropiere condusă în felul acesta are ca scop nedepășirea eventualului palier de 3 FA, ca un contract alternativ de nouă levate față de cel de unsprezece pe minore.

Diferența între a juca standard și sistemul recomandat se poate exemplifica astfel :

Având : ♠ 73 ♥ R92 ♦ D10976 ♣ RV2 , în standard se poate licita 2 ♦ după 1 ♦, dar nu și dacă se joacă inverted.

Sau, cu : ♠ D92 ♥ R54 ♦ V5 ♣ R9876, după o deschidere de 1 ♣, se va spune 1 FA și nu 2 ♣, ca în licitația standard.

Observație : deoarece se poate afirma că încă nu s-a produs debarasarea de vechiul sistem, este indicat ca jucătorii să se asigure de la bun început dacă aplică noul concept de susținere a unei culori minore drept forcing, sau dacă urmează căile clasice în care susținerea simplă este o licitație limitată, cu singura condiție (fiind posibile culori în trei la deschident) de a avea patru-cinci cărți.

*

Subtilitățile licitației după deschiderile pe minore, pot continua.

Dacă a spune majora pe o deschidere de 1 ♦ nu-i nici o problemă, sau după 1 ♣ de a licita 1 ♠ și a sări peste cupă (având cinci cărți de pică și patru de cupă), în declararea culorilor minore un punct important privind forța și distribuția poate fi câștigat folosind secvența de licitație 1 ♣ - 1 ♦.

Licitații care debutează cu secvența 1 ♣ - 1 ♦

Când este secvența 1 ♣ - 1 ♦ utilă și cum trebuie ea condusă ?

a) se știe deja că ori de câte ori repondentul are o mână de forță limitată și poate licita o majoră, având-o în patru, trebuie s-o facă chiar dacă caroul este mai lung.

b) dacă însă repondentul are o carte suficient de puternică pentru a juca manșa (peste 12 puncte), el va putea debuta licitația cu 1 ♦ (avându-l în cinci sau mai multe) și doar apoi va declara majora în patru. Licitând astfel, el va fi în măsură de a-și preciza atât forța cât și conformația mâinii.

c) pe de altă parte, cu o distribuție similară dar cu o mână slabă fără perspective de manșă, repondentul va prefera să liciteze mai întâi majora și, pe redeclarația deschidentului de 1 FA, se va refugia în lungimea sa eventuală de minoră. De pildă, secvența :

	1 ♣ - 1 ♥	
	1 FA - 3 ♦	arată o mână slabă cu patru cupe și șase carale.
La fel este și în:	1 ♦ - 1 ♥	
	1 FA - 3 ♣	Ambele licitații cer pas în principiu și exprimă refuzul de a juca FA.

d) cu o mână minimală, 5-7 puncte, și fără majoră în patru, repondentul va licita 1 ♦ după 1 ♣, chiar și cu trei cărți. Un răspuns direct de 1 FA ar fi promis limita superioară, 8-10 puncte, așa că această licitație permite nuanțarea celor două limite.

Două exemple:	♠ D 9 3	♠ V 8 5
	♥ R 10 2	♥ 7 6 5
	♦ R V 6 2	♦ D 8 6
	♣ 8 7 6	♣ R 9 8 5
Licitația va fi :	1 ♣ - 1 FA	1 ♣ - 1 ♦

DESCHIDEREA DE UNU PE CULORILE MAJORE 1♥/♠ ŞI CONTINUAREA LICITAŢIEI ÎN SISTEM

Condiţii pretinse – Răspunsuri (Susţinerea culorii majore - Alte tipuri de licitaţii structurate : Drury, 1 FA forcing, 2 FA Jacoby, Licitaţia directă de 3 FA, Splinter, Trial bid) – Redeclaraţiile deschidentului

Condiţiile generale ce trebuie îndeplinite în general pentru a deschide cu 1 ♥ sau 1 ♠ au fost prezentate la începutul capitolului (punctaj, levate defensive şi redeclaraţii).

În sistemul prezentat, semnificativ este doar faptul că majora cu care s-a deschis este cu siguranţă în cinci. Dacă ambele majore sunt în cinci, se deschide cu cea mai scumpă, iar cu o distribuţie în culorile majore de 6 - 5, se urmează strict regulile bicolorelor.

Important de reţinut este că repetarea culorii arată o carte în plus, excepţie făcând o mână minimală, la care pentru descriere, în lipsă de altă soluţie, să fie posibilă repetarea şi cu numai cinci cărţi.

La toate deschiderile, *ca şi la spital*, mai important decât diagnosticul este tratamentul. Nu este deloc complicat să se practice răspunsurile naturale, conform principiilor ce au fost deja expuse, dar descrierea, şi implicit rezultatele, vor fi mult mai bune dacă se va apela la soluţiile oferite în sistem prin anumite licitaţii structurate, cum sunt 1 FA forcing, 2 FA Jacoby, licitaţiile Splinter şi trial-bid-urile.

Susţinerea culorii majore de deschidere rămâne prioritară, şi bunii jucători nu uită niciodată principiul care spune: *când ai la îndemână două licitaţii printre care şi susţinerea culorii partenerului, optează pentru ea.* Licitaţiile directe au fost şi vor fi întotdeauna mai uşor de rezolvat şi de diagnosticat decât ambiguităţile, atunci când ele pot fi evitate.

RĂSPUNSURILE LA DESCHIDERILE PE CULORI MAJORE

Susţinerea culorii majore – Alte tipuri de licitaţii structurate

► *Susţinerea unei culori majore*

Aşa cum s-a menţionat deja, în cadrul sistemului bazat pe majora în cinci, susţinerea culorii, dacă este posibilă, este prioritară.

Trebuie înţeles că schimbările de culoare nu îşi au rolul atunci când nu au importante mesaje de transmis şi că prin susţinerea culorii majore, pe lângă fixarea atuului, se limitează mai exact mâna repondentului.

Deoarece repondentul, dorind în final să susţină culorile majore, poate avea mâini extrem de diverse, ce nu pot fi descrise simplu prin adăugarea unui număr de trepte (1 ♥ - 2 ♥/3 ♥ sau 4 ♥, respectiv ♠), în sistem au fost introduse o serie de tratări convenţionale pentru astfel de tipuri de mâini constructive.

În intenţia de a găsi cel mai corect nivel, acestea tind în final tot spre susţinerea majorei, dar furnizând mai multe informaţii.

1. În forma sa cea mai evidentă, susținerea se limitează la una simplă, la una cu salt sau directă la manșă.

Ce caracteristici au aceste licitații și cum răspunde deschidentul la ele?

a) ***susținerea simplă*** : 1 ♥/♠ - 2 ♥/♠.

Repondentul își limitează drastic mâna, 5/6-9 puncte, cu trei atuuri și nimic altceva. Este cea mai clară și utilă licitație deoarece îngreunează acțiunile adversarilor care, în cazul răspunsului de 1 FA sau dacă se pasa, aveau mai multe paliere disponibile pentru a interveni. Important de reținut este deci că o susținere simplă este slabă, având mai degrabă o tentă de baraj.

Ce opțiuni are deschidentul după o susținere simplă ?

- dacă este minimal = pas
- dacă este mediu spre maxim = trei la culoare sau trial bid
- dacă este maximal = declară manșa

Deschidentul nu va continua așadar dacă mâna sa e minimală; dacă e mai tare va încerca să transmită mesaje ușor de recepționat: de pildă, licitând cu salt, va arăta că dorește să joace manșa dacă vorbirea repondentului nu a fost absolut minimală sau dacă are o distribuție dezechilibrată care i-ar folosi în încercarea de a juca totuși manșa.

b) ***susținerea cu salt*** : 1 ♥/♠ - 3 ♥/♠.

Mâna repondentului este limitată la 9/10-12 P.O.D., cu patru atuuri, și invită la manșă. Mesajul este : *partener, dacă nu ești minimal, hai să jucăm manșa.*

Iată o astfel de mână : ♠ RD9 ♥ A876 ♦ D954 ♣ 65. După deschiderea de 1 ♥, dacă repondentul avea doar trei atuuri, susținerea se efectua întârziat, în doi timpi.

Susținerea cu salt nu dezvăluie nimic despre eventualele scurtimi (singleton, manque). Ea se poate face, după o deschidere de 1 ♠, și cu:

♠ RV864 ♥ 1098 ♦ RD9 ♣ 32 , dar poate fi făcută și cu:
♠ V976 ♥ 2 ♦ AD432 ♣ D109.

c) ***susținere directă în manșă*** : 1 ♥/♠ - 4 ♥/♠.

Această licitație, cu dublu salt pe majore, este cea mai grea de înțeles de către mulți jucători lipsiți de experiență. Ea trebuie tratată practic ca o licitație de baraj a repondentului. Arată o mână slabă ca forță dar cu excelentă susținere și o culoare secundară. Este un gambling, ce taie din palierele de licitație adverse. Condițiile pretinse sunt: cinci atuuri, singleton sau manque, mai puțin de 10 P.O. Scopul acțiunii este atât de a instaura un baraj, dar presupune, în același timp, și o speranță de a face jocul.

De exemplu, o mână: ♠ 6 ♥ RV983 ♦ D9876 ♣ 32 ; după 1 ♥, se declară 4 ♥.

d) ***salt direct în manșă pe altă culoare*** : 1 ♠ - 4 ♥.

O astfel de licitație promite o foarte bună culoare proprie în șapte sau mai multe cărți, cu un maxim de 9 P.O., iar mesajul transmis este : *cartea mea nu are valoare decât dacă jucăm manșa pe culoarea mea.*

2. Susținerea culorii majore cu numai trei atuuri dar cu 9/10-12 puncte, după cum s-a spus, necesită o licitație în doi timpi. Repondentul clarifică faptul că se află în această zonă de punctaj printr-o licitație ce debutează ambiguu, de exemplu:

1 ♥ - 1 ♠
2 ♦ - ?

La a doua vorbire, saltul în 3 ♥ va descrie perfect atât punctajul cât și conformația mâinii, care ar putea arăta astfel : ♠ RD63 ♥ A95 ♦ D1072 ♣ 54.

Dacă distribuția ar fi fost de pildă: ♠ RD63 ♥ A954 ♦ V1072 ♣ 5 , s-ar fi licitat direct 1 ♥ - 3 ♥.

Un alt exemplu. Repondentul are : ♠ R7 ♥ A432 ♦ A932 ♣ 765 ; licitația va decurge : 1 ♥ - 2 ♦
2 ♥/♠/FA - 3 ♥

Remarcați cum o secvență de tipul : 1 ♥ - 2 ♣
2 ♦ - 3 ♥ este extrem de explicită ; ea arată peste 11 puncte, pentru că s-a vorbit 2 peste 1, este invitațională, mâna conține trei atuuri, iar deschidentul, dacă este maximal, poate spera chiar la un șlem.

3. Susținerea în cazul mâinilor maximale, în jurul a 13 puncte :

În turul doi se declară direct manșa, 1 ♥ - 2 ♣ sau 1 ♥ - 1 ♠
2 ♦ - 4 ♥ 2 ♣ - 4 ♥

Licitația aceasta, în principiu, nu demonstrează ambiții de șlem, dar deschidentul, cu mâini speciale, nu este oprit de a continua.

Cu o mână foarte tare repondentul, după o secvență : 1 ♥ - 2 ♣
2 ♥ nu va putea zice 3 ♥, care ar fi nonforcing, sau 4 ♥, și va fi obligat să apeleze la o nouă culoare pentru a instaura forcingul, având desigur ambiții de șlem.

De exemplu 1 ♥ - 2 ♣
2 ♥ - 2 ♠
2 FA - 3 ♥ înseamnă fit de cupă și mână foarte puternică.

Similar, după 1 ♥ - 1 ♠, deoarece susținerea ulterioară la 3 ♥ nu e forcing, cu o mână maximală trebuie aleasă o nouă culoare. De pildă : 1 ♥ - 1 ♠
2 ♥ - 3 ♣

Tipurile de licitație, așa-zise cu „susținere întârziată", vor rezolva licitația mâinilor tari (13-15 puncte), astfel :

Având, ca repondent, mâna: ♠ D109 ♥ AV65 ♦ 32 ♣ RDV9 ,

secvența de licitație va fi: 1 ♥ - 2 ♣
2 ... - 4 ♥

▶ *Alte tipuri de licitații structurate*

Convenția Drury

Repondentul poate apela, prin înțelegere prealabilă cu partenerul, la o convenție numită Drury, după numele expertului american care a propus-o, și care e menită să investigheze calitatea deschiderii de 1 ♥/♠ făcută pe locul trei.

Repondentul, dacă este interesat să obțină mai multe informații, va spune 2 ♣.

Se folosesc două structuri de răspunsuri ale deschidentului :

1/ După : pas - pas - 1 ♥ - pas
2 ♣ dacă deschidentul licitează orice altceva decât 2 ♥, el promite existența unei deschideri care îndeplinește condițiile. În schimb, dacă își repetă culoarea, este subminimal.

2/ Cealaltă structură este mai complicată, dar și mai explicită.
După : pas - pas - 1 ♠ - pas
2 ♣
răspunsurile deschidentului sunt următoarele :

2 ♦	=	mână minimă fără interes de manșă
2 ♠	=	promite deschidere corectă, dar poate rămâne în parțială dacă repondentul nu are nimic special de oferit.
2 ♥	=	licitație naturală, promite atât deschidere cât și patru cupe, și este forcing un tur
2 FA	=	promite o mână tare de FA, 16-18, cu cinci pici.
3 ♣/♦/♥	=	bicoloră 5 - 5 cu mână tare.
3 ♠	=	mână tare, sugestie de șlem
4 ♠	=	mână bună, dar fără alt interes.
4 ♣/♦/♥	=	licitație Splinter (prezintă scurtimea, arătând interes de șlem).

Indiferent de structura de răspunsuri folosită, convenția Drury este utilă în prezentarea economică a mâinilor bune.

Răspunsurile partenerului aflat în fața unei deschideri pe culoare majoră făcută pe locul trei, se modifică prea puțin față de răspunsurile clasice :

a). pas sau susținere simplă, natural.

b). licitarea unei culori noi 2 peste 1 . În general 10-11 puncte, culoare minimum în cinci, de bună calitate (a nu se uita că deschidentul poate pasa).

c). folosirea convenției Drury, ce poate arăta economic mâini promițătoare cu susținere.

d). 1 FA și 2 FA, ca și cu mâini nepasate (6-9 și 11-12).

e). susținere cu salt (patru atuuri minimum, un singleton sau manque, maximal pentru pas-ul inițial). Deci nu doar pentru a spune că punctajul e just sub deschidere, ci și pentru a comunica posesia a ceva special.

f). culoare nouă cu salt. Rar. O astfel de licitație nu trebuie făcută doar pentru a arăta o mână bună, ea trebuie să conțină ceva în plus, util deschidentului.

Observație : prin înțelegere prealabilă, partenerii pot folosi și licitațiile 1 FA forcing, „2 peste 1" și 2 FA Jacoby, așa cum vor fi ele descrise ca licitații forcing în cadrul răspunsurilor la deschiderile prin culori majore.

Susținerea unei culori majore trecând printr-o licitație autoforcing de „2 peste 1"

Acest tip de licitație a fost descris în prima parte a capitolului, la „2 peste 1" în cadrul sistemului, și sunt de remarcat două soluții de a face o licitație tare :

1/. Una este de a temporiza cu o licitație forcing un tur într-o nouă culoare, înainte de a licita manșa pe majoră. De exemplu, cu ♠ R987 ♥ A3 ♦ 43 ♣ AV102, se va licita mai întâi 2 ♣, cu intenția de a ajunge cel puțin în 4 ♠, după deschiderea de 1 ♠.

Licitând „2 peste 1" autoforcing, repondentul se angajează să vorbească pe orice redeclarație a deschidentului care nu atinge manșa, el garantează 11 puncte și fit de trei atuuri.

2/. Cea de a doua se face prin intermediul a 2 FA Jacoby, convenție ce va fi prezentată ceva mai încolo.

1 FA forcing, după deschiderea pe o majoră

Această licitație se folosește, ca răspuns la 1 ♥/♠, cu orice fel de mână care nu poate susține direct și nici nu este calificată pentru un răspuns de „2 peste 1".

În principiu 70 % din mâini vor fi cele potrivite unui răspuns standard de 1 FA, dar pentru rezolvarea excepțiilor s-a convenit a trata licitația de 1 FA drept forcing.

Față de conceptul de a considera vorbirile de „2 peste 1" ca fiind forcing de manșă, deoarece multe mâini nu îndeplinesc condițiile licitației la nivelul doi (neavând 11 puncte și conținând distribuții mai speciale), practicarea acestei convenții permite descrierea mai ușoară în turul următor.

În sistemul de licitație cu deschiderea pe majoră în cinci, răspunsul de 1 FA nefiind tratat ca strict limitat la 6-9 puncte, se oferă posibilitatea de a investiga o largă varietate de contracte cu mâini limitate, în special ca un mijloc de a plasa contractul într-o culoare lungă a repondentului, pe care acesta nu o poate licita direct (neîndeplinind condiția de „2 peste 1"). Sau ca un mijloc de obținere a unor informații suplimentare despre mâna deschidentului (o a doua culoare, structura, forța deschiderii).

Folosirea licitațiilor de 1 FA forcing după deschiderea pe majore face schimbul de informații mai precis și mai descriptiv decât în licitația stereotipă care înconjura răspunsul standard de 1 FA.

De exemplu, cu : ♠ 42 ♥ V3 ♦ RV7654 ♣ V32, după secvența: 1 ♥ - 1 FA
2 ♣

repondentul poate licita 2 ♦, culoare care altfel, direct, nu o putea anunța (neavând punctele pretinse unei vorbiri „2 peste 1").

Jucând 1 FA forcing, deschidentul nu își repetă majora decât dacă este în șase, el licitează a doua culoare, economic, sau spune cea mai bună minoră în trei pe care o are.

Câteva exemple pe această temă vor servi pentru a lămuri funcționarea conceptului 1 FA forcing pe deschiderea de majoră:

licitația	*mâna deschidentului*	*redeclarația deschidentului*
1). 1 ♥ - pas - 1 FA - pas ?	♠ R D 5 ♥ D 10 9 7 6 5 ♦ 10 4 ♣ A V	**2 ♥** relicitează cupa în șase, cu o mână limitată la 15 puncte
2). 1 ♠ - pas - 1 FA - pas ?	♠ R V 10 7 6 ♥ 10 9 8 7 ♦ A 7 ♣ A D	**2 ♥** deși cupa este anemică, 1 FA fiind forcing, deschidentul este obligat.
3). 1 ♥ - pas - 1 FA - pas ?	♠ 7 5 ♥ A R V 9 2 ♦ R D 3 2 ♣ 7 6	**2 ♦** când a doua culoare mai ieftină este la dispoziție, răspunsul este ușor.
4). 1 ♠ - pas - 1 FA - pas ?	♠ D 9 7 6 5 ♥ A R V ♦ R 3 ♣ 9 8 7	**2 ♣** cel mai comun exemplu. Când nu ai o a doua culoare, spui minora în trei, indiferent de calitatea culorii.

Exemple privind relicitația repondentului :

licitația	*mâna repondentului*	*relicitația repondentului*
1). 1 ♠ - pas - 1 FA - pas 2 ♦ - pas - ?	♠ 5 ♥ V 9 7 3 2 ♦ R V 7 6 ♣ V 9 3	**pas**
2). 1 ♠ - pas - 1 FA - pas 2 ♦ - pas - ?	♠ V 3 ♥ R 10 9 8 7 6 ♦ R 7 2 ♣ 9 3	**2 ♥** un contract decent și, în eventualitatea că deschidentul ar putea susține cupa, ar exista și o șansă de manșă.
3). 1 ♥ - pas - 1 FA - pas 2 ♦ - pas - ?	♠ D 9 ♥ V 3 2 ♦ D 3 2 ♣ D 9 8 7 6	**2 ♥** rectificare în prima culoare.
4). 1 ♠ - pas - 1 FA - pas 2 ♣ - pas - ?	♠ D V 3 ♥ R 7 ♦ A 10 7 6 5 ♣ 4 3 2	**3 ♠** susținere cu salt *obs.:* astfel de licitații limită pot fi efectuate fie cu o bună calitate a culorii de atu, fie cu un singleton.

Convenția 2 FA Jacoby

Licitația de 2 FA, ca răspuns la o deschidere de 1 ♥/♥, este considerată în cadrul acestui sistem ca forcing de manșă și garantează o susținere de **patru cărți** (nu mai multe), cu 12/13-15 P.O. fără singleton sau manque.

Deși există un fit excelent, nu se exclude posibilitatea de a juca manșa eventual pe FA. Repondentul cere deschidentului să-și precizeze forța deschiderii și distribuția.

Foarte eficientă, în special în acțiuni de șlem, are doar dezavantajul că anulează posibilitatea folosirii licitației de 2 FA în sensul ei natural.

Observație : În licitația naturală 2 FA, pe deschiderea partenerului, este o licitație limitată, ce comunică exact 11-12 puncte de onor.

Răspunsurile deschidentului la 2 FA vor transmite singletonul sau șicana, dacă există, și vor fi structurate astfel (luând ca exemplu deschiderea de 1 ♠) :

3 ♣	=	scurtime de treflă
3 ♦	=	scurtime de caro
3 ♥	=	scurtime de cupă
3 ♠	=	maximal, 18 puncte sau mai mult *
3 FA	=	mediu, 16-18 puncte *
4 ♠	=	minimal *
4 ♣/♦	=	a doua culoare secundară în cinci și mână tare

*) Se referă la faptul că, atunci când deschidentul este relativ echilibrat, este important ca partenerul să-i cunoască limitele de forță și distribuția. Aceste trei licitații aplică principiul „fast arrival" deoarece permit repondentului, într-o situație deja forcing de manșă, să judece dacă trebuie să se mulțumească cu manșa sau să meargă mai departe.

Iată trei exemple de mâini ce comunică forța deschidentului de 1 ♥, după 2 FA zis de repondent :

♠ ADV ♥ AD953 ♦ D2 ♣ RV3 → 3 ♥ (Ma)
♠ R32 ♥ AD953 ♦ DV5 ♣ 93 → 4 ♥ (Mi)
♠ R5 ♥ ARV98 ♦ 103 ♣ AV74 → 3 FA (Me)

Alte categorii de răspunsuri ale deschidentului după 2 FA pot fi exemplificate astfel:

Cu ♠ AD987 ♥ R72 ♦ RV54 ♣ 3 , licitația este : 1 ♠ - 2 FA
3 ♣ (= singleton de treflă)

Cu ♠ R72 ♥ AR6543 ♦ - ♣ RV54 , licitația este: 1 ♥ - 2 FA
3 ♦ (= manque de caro)

Cu ♠ R2 ♥ RD987 ♦ ADV95 ♣ 2 , licitația este: 1 ♥ - 2 FA
4 ♦ (nu este bine să se liciteze singletonul, ci a doua culoare în cinci)

Licitația directă de 3 FA

Această licitație a repondentului poate fi jucată în două feluri şi cere acord prealabil între parteneri:

- fie standard, ca o declarație ce prezintă o mână de cca 14/15 P.O., cu țineri în celelalte culori (şi doar un dubleton eventual cu un onor în deschiderea majoră),
- fie ca o licitație forcing în sistem, rezervată mâinilor tari, echilibrate, cu susținere. De exemplu, 1♠ - 3 FA, cu o mână care arată astfel :

♠ D987 ♥ RD76 ♦ A108 ♣ R2

În exemplul propus licitația de 3 FA forcing promite patru atuuri, forță de manşă, este descriptivă, dar nu mai lasă loc pentru 3 FA-ul natural. Nu o recomandăm în mod deosebit, frecvența primului tip de mână fiind mult mai mare, dar şi pentru că se abate de la principiul care spune că mâinile tari trebuie descrise pe îndelete.

Licitațiile Splinter

Splinter-ul este o convenție foarte răspândită şi a fost înglobată în majoritatea sistemelor practicate în prezent. În principiu se foloseşte pe deschiderea de majoră, cu fit excelent, printr-un dublu salt într-o culoare nouă în care repondentul este singleton sau are şicană (de exemplu 1 ♥ - 3 ♠ sau 1 ♠ - 4 ♣). Promite patru sau mai multe atuuri în culoarea de deschidere şi o forță de 11-15 P.O.

Licitația Splinter este forcing de manşă dar şi propunere de şlem, funcție de tăria deschidentului. Sugerează deci intenția de şlem pe care deschidentul – bazat pe fit excelent şi mare valoare distribuțională, mai degrabă decât valori defensive – o acceptă, angajându-se în a cue-bida altă culoare, sau o refuză, declarând doar manşa.

Fiind descriptive, acest tip de licitații sunt folosite frecvent pentru eventuale acțiuni de şlem, manşa fiind oricum asigurată. Dezavantajul consumării de spațiu este compensat prin acuratețea descrierii.

De exemplu, după 1 ♥, cu ♠ A D 7 6 5 ♥ R V 9 7 ♦ R V 2 ♣ 4 , este o greşeală a licita 1 ♠, fiindcă va fi greu ulterior să se transmită partenerului şi excelenta susținere, şi singletonul de treflă. Splinterul de 4 ♣ comunică şi susținerea, şi punctajul, şi scurtimea.

Convenția este eficientă şi greu confundabilă cu o licitație naturală, care ar fi destul de rară sub această formă. De pildă 1 ♠ - 4 ♣, ce ar putea să însemne şi ce rost ar avea ?

Splinter-ul poate fi folosit atât de repondent cât şi de deschident. Exemple :

1. 1 ♥ - 4 ♣ = forcing, cu scurtime de treflă.
2. 1 ♣ - 1 ♠ / 4 ♦ = deschidentul are o deschidere tare, scurtime de caro şi vrea să joace minimum 4♠, chiar şi în cazul în care repondentul are doar 6 puncte.
3. 1 ♦ - 3 ♥ = repondentul neagă vreo majoră în patru, este scurt în cupă, are forța unei deschideri şi un excelent fit de caro (de regulă de cinci cărți).
4. 1 ♦ - 1 ♥ / 3 ♠ = excelent fit de cupă, scurtime în pică.

Trial-bid

După o susținere simplă a unei culori majore, 1 ♥/♠ - 2 ♥/♠, o culoare nouă spusă de deschident este forcing, o licitație de încercare (*trial bid*) a jucării manșei pe majoră cu mâini Me spre Ma.

Este o invitație adresată partenerului, cu următorul mesaj : *am câteva perdante în această culoare și am nevoie de ajutor aici pentru a juca manșa, sau: iată cea de a doua culoare a mea, ne ajută în încercarea de a juca manșa ?*

Licitația cere repondentului fie să declare manșa dacă poate să-l ajute în culoarea respectivă (are de pildă doi onori, RDx, sau Ax, Rx ori singleton), fie să revină în prima culoare dacă are o ținere săracă în culoarea interogată (trei cărți mici sau cu Valet maximum).

Este de așteptat ca repondentul să încerce să facă o relicitație cât mai descriptivă, pentru a da deschidentului alte informații suplimentare asupra tăriei și distribuției sale. Dacă a făcut licitația limit în primul tur, el are în mod normal puține alternative, de fapt, să accepte sau să refuze propunerea de manșă, exceptând situațiile pe care le rezolvă prin intermediul distribuției culorii critice cerute prin trial.

Cu ajutorul unei licitații de încercare se poate cu mai multă exactitate investiga posibilitatea de manșă, decât prin simplista 1 ♥ - 2 ♥ - 3 ♥.

În afara licitației de încercare „naturale", deschidentul mai are la îndemână și licitația de 2 FA, după susținerea simplă, tot ca tentativă de manșă.

Ea se practică în absența unei culori care s-ar preta interogării și cu o mână în rest echilibrată. Repondentul revine în culoare cu minim, poate licita o culoare nouă în care are ceva forță nedescrisă, sau declară 3 FA (fiind maximal și cu onorii în alte culori) ori plasează manșa în culoare.

REDECLARAȚIILE DESCHIDENTULUI DE UNU PE MAJORE

Sunt conduse conform principiilor de încadrare în grupele de forță cărora le aparține deschidentul, **Mi**nimă, **Me**die sau **Ma**ximă, deja prezentate.

Redeclarațiile sunt naturale și considerate standard :

Cu mâini **mi**nime :

a) FA la cel mai jos nivel
b) susținerea culorii repondentului la cel mai jos nivel
c) licitarea economică a unei a doua culori
d) repetarea culorii de deschidere

Cu mâini **me**dii :

a) susținere cu salt a repondentului
b) repetare cu salt a deschiderii
c) inversată într-o culoare nouă
d) culoare nouă

Cu mâini maximale :

a) salt în FA
b) licitaţie cu salt într-o nouă culoare
c) salt în manşă
d) licitaţii cu dublu salt
e) cue-biduri

Când deschidentul face o redeclaraţie, regula de bază spune că, dacă el ştie în ce contract trebuie jucată dona şi are suficiente puncte pentru manşă, să o liciteze.

Câteva exemple :

♠ A 7 5 2		♠ A 3	
♥ A 9 8 7 6	1 ♥ - 1 ♠	♥ A V 6 5 4 3	1 ♥ - 1 ♠
♦ A V	2 ♠	♦ R V 2	2 ♥
♣ 7 6		♣ 7 3	
♠ A 7		♠ A R 3	
♥ A V 6 5 4	1 ♥ - 2 ♥	♥ A V 6 5 4 3	1 ♥ - 2 ♥
♦ A R D 5	4 ♥	♦ 3 2	3 ♥
♣ 7 6		♣ R 5	
♠ R D 3 2		♠ A 3	
♥ A D 9 7 6	1 ♥ - 1 ♠	♥ A V 6 5 4	1 ♥ - 1 ♠
♦ R V 2	3 ♠	♦ 7	3 ♣
♣ 7		♣ A R V 3 2	

Concluzii la deschiderile de unu la culoare

Rezumând câteva dintre observaţiile ce se cuvin a fi trase, legat de deschiderile de unu la culoare, se cer reţinute următoarele lucruri :

a). prioritatea contractelor pe culorile majore, vizavi de cele pe FA şi minore.
b). licitaţia de susţinere simplă a unei culori minore drept o acţiune forcing.
c). licitaţia de 2 FA pe deschiderile de culori minore drept forcing de manşă.
d). conceptele noi de licitaţie în susţinerea culorilor majore, ca 1 FA forcing şi 2 FA Jacoby, considerate ca rezolvări standard în sistem.
e). folosirea licitaţiilor de „2 peste 1" forcing de manşă, cu mici excepţii, ca parte integrantă a sistemului.

Sfatul nostru, valabil pentru orice licitaţie veţi face, este să încercaţi întotdeauna să faceţi viaţa cât mai uşoară partenerului, limitându-vă dacă este posibil imediat mâna, printr-o descriere cât mai exactă, pentru ca acesta să poată decide cu uşurinţă.

Plasarea contractului final revine partenerului jucătorului care şi-a limitat mâna.

5.

DESCHIDEREA DE 1 FA ŞI RĂSPUNSURILE

Răspunsuri la deschiderea de 1 FA cu mâini echilibrate fără perspectivă de fit pe majore – Răspunsuri la deschiderile de 1 FA cu mâini peste 8 puncte (convenţia Stayman, licitaţiile de transfer, transferurile Jacoby)

Deschiderea de 1 FA este rezervată mâinilor cu distribuţie echilibrată, de tipul 4-3-3-3, 4-4-3-2, 5-3-3-2, rar 5-4-2-2, fără majoră în cinci, şi care se încadrează în limite foarte precise de punctaj, 15-17 P.O. În afara condiţiilor de punctaj şi distribuţie, se mai pretinde şi ca cel puţin trei dintre culori să fie gardate.

Observaţie extrem de importantă: foarte multă lume joacă încă fără de atuul de 16-18 P.O., ceea ce nu modifică aproape deloc dialogul între parteneri (este necesar din partea repondentului un punct în plus pentru acţiuni constructive).

Există şi sisteme în care deschiderile de 1 FA sunt mai slabe, 12-14 P.O., sau alte alternative în funcţie de vulnerabilitate, ce pot fi folosite cu bune rezultate în a face dificilă intervenţia adversarilor, în special în concursuri.

Deschiderea de 1 FA este cea mai clară formă de deschidere, deoarece descrie extrem de exact mâna şi, de aceea, ea devine foarte uşor de rezolvat. Iată câteva exemple de mâini ce se pretează deschiderilor de 1 FA :

- ♠ AD7 ♥ A105 ♦ R1093 ♣ AV9
- ♠ R73 ♥ RDV7 ♦ AD9 ♣ D109
- ♠ A10 ♥ RV9 ♦ D103 ♣ ADV103

Principiul general este cel potrivit căruia cel care a deschis cu 1 FA nu are o majoră în cinci, dar acest lucru nu este cu desăvârşire interzis. Unii jucători mai fac licenţe la această regulă, dar atunci se cere ca cealaltă majoră să fie în trei, în principiu cu onori de rang secundar, şi nu cu As, Rigă, cazuri în care rămâne de preferat deschiderea în culoarea majoră.

După o deschidere de 1 FA, care practic a limitat mâna, repondentul este cel care are rolul de a dirija licitaţia spre cel mai potrivit contract. Acţiunile sale sunt determinate de următorii factori :

1. numărul de puncte deţinut în mâna proprie
2. distribuţia mâinii (echilibrată sau dezechilibrată)

Licitarea mâinilor de fără de atu ţine de aritmetică. Nu trebuie stabilit decât dacă, împreună cu partenerul, axa deţine cele 25/26 de puncte pentru a investiga contractul optim de manşă, sau trebuie oprit într-o parţială, dacă mâinile nu sunt suficient de bune.

Mâna repondentului, ţinând seama de punctele promise de deschiderea de 1 FA, se

înscrie în două categorii :

a). mâini slabe, între 0-7/8 puncte, cu care nu sunt perspective de manşă. Cu acest punctaj, distribuit echilibrat sau dezechilibrat (în cazul limitei inferioare), repondentul trebuie să se mulțumească cu o parțială (pe FA sau pe culoare, declarată prin licitații de transfer).

b). mâini ce depăşesc 8/9 puncte şi cu care există fie şanse de manşă, fie ea este sigură, fie devin posibile chiar şlemuri. În aprecierea contractelor se va ține mereu seama dacă mâinile sunt echilibrate sau dezechilibrate.

În afara numărului de puncte deținut de repondent, determinantă în plasarea contractului este şi conformația sa în culorile majore. Investigarea unui eventual fit pe culorile majore, după o deschidere de 1 FA, rămâne prioritară, pe considerentul că manşele de 4 ♥/♠ sunt mai uşor de realizat (având sprijinul atuului, atunci când mâna repondentului nu este potrivită unui joc de fără de atu) decât contractele de nouă levate pe FA.

Ca şi la răspunsurile date altor feluri de deschideri, şi aici funcționează mesajul stop, invitațional sau forcing. De pildă :

1 FA - 2 FA	=	invitațional		1 FA - 3 ♠	=	forcing
1 FA - 4 ♥	=	stop		1 FA - 4 ♣	=	forcing
1 FA - 3 FA	=	stop		1 FA - 2 ♣	=	forcing /artificial (Stayman)

Răspunsurile la deschiderea de 1 FA cu mâini echilibrate, fără perspectivă de fit pe majore

Se fac astfel :

0 – 8 puncte	=	pas	Nu sunt perspective de manşă, deschidentul este lăsat să joace 1 FA.
9 – 10 puncte	=	2 FA	Este o invitație făcută deschidentului de a declara 3 FA cu o mână maximală, sau de a pasa şi a juca o parțială.
11 – 15 puncte	=	3 FA	Plasare în contractul de manşă, totalul celor două mâini asigurând punctele pretinse (26 P.O.).
≥ 16 puncte	=		Investigări de şlem prin metode specifice.

Răspunsurile la deschiderea de 1 FA cu mâini de peste 8 puncte şi interes pentru majore

Licitarea mâinilor în care un fit pe majore se cere investigat, sau în care se poate impune direct manşa având o culoare majoră în şase (un fit de minimum două cărți fiind asigurat), se face astfel :

1). având şase cărți pe cupă sau pică şi peste 9-12 P.O.D., licitația este directă şi de oprire. 1 FA - 4 ♥/♠. Mâna poate arăta astfel : ♠ AD10973 ♥ 8 ♦ 765 ♣ D93.

Cu o mână mai puternică, şi tot cu o majoră în şase, se poate folosi licitația 1 FA - 3 ♥/♠, forcing, care arată interes pentru şlem (altfel, s-ar fi folosit licitații de transfer).

2). cu mâini la care fitul trebuie investigat, acțiunea se derulează prin intermediul convenției Stayman, prin licitația artificială de 2 ♣. Stayman-ul este folosit cu speranța de a juca manșa, cu alte cuvinte repondentul promite a avea peste 8/9 P.O., și declanșarea lui este prioritară ori de câte ori repondentul are o majoră în patru și o mână puțin potrivită pentru a juca FA..

Observație : se va vedea mai târziu că licitațiile de transfer rămân rezervate mâinilor cu lungimi care neagă în principiu doar o majoră în patru.

Convenția Stayman și utilitatea ei

Se pare că această convenție a fost inventată de englezul Jack Marx, dar meritul de a fi pusă definitiv în valoare îi revine lui George Rapee. Acesta era un expert american care juca cu Sam Stayman, care a popularizat-o și recomandat-o cu atâta căldură încât până la urmă a ajuns să fie peste tot cunoscută sub numele de convenția Stayman, deci nu inventatorii ei au fost cei ce au cules laurii.

Deși este destul de ușor de a accepta și folosi Stayman-ul, trebuie să se știe că nu doar versiunea simplificată este jucată. Dar în principiu, de reținut este că cel care declanșează Stayman-ul promite cel puțin o majoră în patru și că redeclarațiile lui într-o nouă culoare sunt naturale - la nivel de doi sunt nonforcing și invitaționale, iar la nivel de trei, forcing.

Rezumând motivul pentru care este preferabil să se joace într-un fit 4 - 4 pe majore, avantajul de a obține levatele în plus de la ambele mâini prin intermediul a câte unui tai este evident; în plus, atuul servește și ca stop pentru a opri levatele din culorile adversarilor.

Ceea ce trebuie remarcat este însă că nu întotdeauna un fit 4 - 4 generează levate suplimentare. Experiența a stabilit că, de pildă, o manșă pe majore este preferabilă dacă repondentul are o distribuție 4-4-3-2, descoperit pe scurtime, pe când cu mâinile de tipul complet echilibrat, 4-3-3-3 sau 3-4-3-3, este cazul să se analizeze decizia finală mai cu atenție.

* Astfel, dacă majora este compusă dintr-o culoare în patru cu cărți mici, tendința ar fi să se joace pe culoare, pe când dacă majora este tare, argumentele pledează pentru FA chiar dacă există fitul 4-4 pe majoră.

* De asemenea, dacă mâna are forța în onori și în alte culori, ea pledează tot pentru un contract de FA mai degrabă, mai ales dacă există riscuri de tai sau de a găsi atuul prost împărțit.

* Cărți mici în celelalte culori în trei pledează pentru investigarea majorelor prin Stayman, pe când Așii și scurtimile pentru jocul de culoare. Există o vorbă, așazisele *trei Dame care cer să joace fără atu și nu patru pe majoră.*

Un alt merit, pe de altă parte, al convenției Stayman, îl constituie faptul că dă ocazie repondentului să mai vorbească o dată, generând secvențe creative spre cel mai bun contract.

Licitația de 2 ♣ Stayman nu este o licitație forcing de manșă, ea poate fi oprită sub manșă dacă repondentul este minimal, 8-9 puncte, și răspunsul deschidentului îl dezavantajează.

Ce i se cere deschidentului, după secvența de declanșare 1 FA – 2 ♣ ?

Să-și precizeze mâna cu referire la culorile majore, iar răspunsurile lui sunt automate:

2 ♦ = nu am nici o culoare majoră în patru
2 ♥ = am patru cărți la cupă
2 ♠ = am patru cărți la pică

Observații :

a) dacă, după confirmarea existenței uneia din majore, repondentul licitează o minoră, culoare în cinci, înseamnă că fitul a fost găsit și există perspective de șlem, licitația fiind în orice caz forcing de manșă. De exemplu :

1 FA - 2 ♣
2 ♥ - 3 ♦

b) în schimb, după secvența: 1 FA - 2 ♣
2 ♥ - 3 ♥, licitația este nonforcing ; ea arată că repondentul este minimal și nu poate decide singur deși asigură susținerea majorei.

Declanșarea Stayman-ului cu o mână echilibrată și cu o majoră în patru nu trebuie, așa cum s-a mai spus, să conducă neapărat în manșa pe majoră, chiar în caz de fit ; opțiunea pentru un contract pe culoare trebuie ghidată de scurtimi sau puncte slabe.

c) răspunsurile deschidentului la convenția Stayman nu aduc nici o precizare asupra forței deschiderii în cadrul limitelor decise de sistem (15-17, 16-18).

d) menționăm că, printre diversele variante de Stayman, există posibilitatea de a comunica, prin răspunsul de 2 FA la 2 ♣, deținerea ambelor majore în patru, dar destul de puțini o mai folosesc – deoarece blochează un palier mai util altor descrieri.

Să presupunem că fitul a fost găsit. În acest caz, așa cum s-a spus deja, cu 8/9 puncte repondentul propune manșa. Nu trebuie uitat că, după confirmarea fitului, mâinile trebuie reevaluate și calculate punctele pentru scurtimi, care fac să le crească valoarea. În cazul în care rezultă că punctajul pretins pentru manșă este cert (repondentul are de la 10 P.O.D. în sus), ea este declarată imediat. De pildă, cu :

♠ 7 ♥ AD93 ♦ A654 ♣ 8765, licitația va fi: 1 FA - 2 ♣
2 ♥ - 4 ♥

Dacă fitul nu a fost găsit, și licitația a fost : 1 FA - 2 ♣
2 ♦ , repondentul propune manșa declarând 2 FA, dacă are numai 8/9 P.O., sau o impune declarând 3 FA, cu peste 10 P.O., licitație considerată de închidere.

Observații :

a) după deschiderea de 1 FA, un salt direct în 4 ♣ este cerere de Ași. Cunoscută sub numele de convenția Gerber, licitația este destinată precizării numărului de Ași, și apoi de Rigi, în trepte, în drum spre șlem. Funcționarea convenției, abandonată de cei ce folosesc licitațiile de transfer, este redată în capitolul licitațiilor de șlem.

b) repondentul, uneori cu o mână extrem de slabă dar cu o distribuție excentrică de tipul 4-4-4-1 sau 5-4-4-0, scurt pe treflă, poate declanșa prin 2 ♣ un fals Stayman și apoi pasa răspunsul deschidentului de 2 ♦, ♥ sau ♠.

c) dacă adversarul contrează 1 FA, în licitația standard vorbirile repondentului sunt „*on*", adică se continuă normal (2 ♣ este Stayman, 2 ♦ transfer de cupă etc), pe când dacă adversarul licitează o culoare, licitațiile repondentului sunt „*off*", respectiv Stayman-ul și transferurile cad și toate vorbirile devin naturale (vezi convenția Lebensohl).

Licitațiile de transfer

Licitațiile de transfer (anunțarea unei culori cu un rang mai mic decât cea în care se cere partenerului să transfere) sunt din ce în ce mai mult folosite după deschiderile de FA, întrucât oferă o mai mare flexibilitate dialogului, adoptarea lor în bridge-ul modern reprezentând un mare câștig în problematica licitației cu mâini dezechilibrate.

Licitațiile de transfer au fost inventate de Dave Carter din St Louis prin anii '50, dar meritul pentru sistematizarea și punerea în practică îi revine lui Oswald Jacoby, care le-a făcut cunoscute printr-un articol publicat în 1956 în Bridge World. Sunt cunoscute și sub numele de Jacoby transfers iar, la francezi, inițial sub numele de Texas (O.J. fiind texan).

Cel puțin trei avantaje majore sunt relevante. Primul este că, în felul acesta, declarant într-un joc de culoare va fi de fapt deschidentul de FA, cel cu mâna tare, ținută ascunsă adversarilor. Atacurile acestora vin spre ea, în loc de a fi etalată pe post de mort. Cel de al doilea este acela că repondentul, în secvențele ulterioare, va putea să-și descrie mai ușor o mână bicoloră sau una invitațională cu cinci sau șase atuuri. Iar al treilea este că oferă posibilitatea de a juca cu cele mai bune rezultate contracte parțiale, în cazul unei mâini slabe la repondent.

Cum funcționează convenția ?

1). Declanșarea unei licitații de transfer se face cerând partenerului să mute contractul în culoarea imediat superioară. De exemplu 2 ♦ cere 2 ♥, 2 ♥ cere 2 ♠ etc., exact ca și când s-ar spune partenerului: „*am cinci cărți sau mai multe la cupă, fă te rog transferul și îți voi putea spune eventual mai multe despre mâna mea*". Deschidentul este obligat să rectifice licitația de transfer, chiar și cu două cărți.

În unele cercuri de experți, în locul transferului obligatoriu (licitarea a 2 ♥, respectiv 2 ♠), deschidentul poate declara, dacă este maximal, 2 FA, ceea ce semnifică trei atuuri cu un onor mare, sau poate face transferul cu salt, 3 ♥ respectiv 3 ♠, cu patru atuuri și minimum doi onori mari în culoare.

Transferul poate fi declanșat și cu zero puncte, ori de câte ori repondentul ține să își anunțe culoarea lungă, mâna fiind nepotrivită pentru un joc de fără de atu. El se poate practica atât pentru culorile majore cât și pentru cele minore, după care, minimal fiind, repondentul va pasa.

2). Dacă repondentul care a declanșat transferul are o mână promițătoare, va invita la manșă continuând astfel :

a) 2 FA. Această licitație promite cinci atuuri și valori adiționale.
b) 3 ♥ ori 3 ♠, licitație care promite șase atuuri și valori adiționale.

3). Dacă repondentul are o bicoloră, de 5 - 5 sau eventual 5 - 4, după transfer el numește cea de a doua culoare. Licitația este forcing de manșă. Deschidentul are la îndemână următoarele opțiuni :

a) va reveni în majoră cu fit sau va declara direct manșa cu fit și mână maximală
b) va propune 3 FA fără fit pe majora repondentului (în general dubleton) și cu cele două culori nenumite bine stopate.
c) va susține cea de a doua culoare a repondentului fără fit pe majoră și fără o bună alternativă pentru 3 FA.
d) va licita o nouă culoare puternică, dacă o are, în cazul în care alternativa de 3 FA nu pare o bună alegere.

Transferurile Jacoby pot fi folosite și în cazul că repondentul are culorile minore lungi. Cea mai bună cale este prin intermediul a 2 ♠, transfer pentru 3 ♣, și 3 ♣ ca transfer pentru 3 ♦ (sau 2 FA ca transfer pentru 3 ♦, caz în care secvența naturală de 1 FA - 2 FA nu mai poate fi folosită). Dacă, după efectuarea transferului, repondentul introduce o nouă culoare, licitația devine forcing de manșă și declarantul va continua astfel :

a). 3 FA cu stopuri bune în culoarea scurtă.
b). susține minora repondentului.
c). declară o nouă culoare tare, ca descriere.

Atenție : toate licitațiile de transfer cad dacă, după declanșarea lor, adversarul ce vine la vorbire intervine iar situațiile se soluționează prin înțelegere prealabilă. La fel se procedează și dacă deschidentul de 1 FA a fost contrat. Licitațiile repondentului nu mai sunt transferuri ci devin vorbiri naturale (vezi Lebensohl).

Transferurile Jacoby pot fi folosite, prin acord prealabil între parteneri, urmând același mecanism, și după deschiderile de 2 FA sau după intervenția partenerului cu 1 FA pe deschidere adversă.

Chiar înainte ca transferurile Jacoby să devină uzuale la nivel de 2, pentru a desemna mâini de manșă cu o culoare majoră în șase sau mai lungă, se folosea așa-zisul Texas, care este un transfer efectuat la nivel de patru, prin :

4 ♦ - transfer pentru 4 ♥ și
4 ♥ - transfer pentru 4 ♠ (având valori suficiente pèntru manșă), cu observația, rezultată din experiență, că deseori acest tip de transfer este uitat (mai ales în al doilea caz), deși pentru mâinile cu interes de șlem convenția nu este de lepădat.

Să dăm câteva exemple de funcționare a transferurilor pe majore :

1). ♠ RV7532 ♥ 432 ♦ 54 ♣ 32
2). ♠ RV7532 ♥ A32 ♦ 54 ♣ 32
3). ♠ RV7532 ♥ A32 ♦ 5 ♣ R32
4). ♠ RV753 ♥ A3 ♦ 5 ♣ RD765

La toate se va debuta cu 2 ♥, transfer pentru pică, iar după 2 ♠ :

cu mâna 1 - se va pasa
cu mâna nr. 2 - se va invita licitând 3 ♠.

cu mâna nr. 3 - se va declara 4 ♠.
cu mâna nr. 4 - se va continua cu 3 ♣.

Avantajul este că te poți opri, dar și merge mai departe cu mâini care oferă perspective de manșă. Repetiția culorii pentru care s-a cerut transferul este o propunere de manșă și garantează șase cărți (nu se face niciodată având doar cinci cărți). Iar o nouă culoare la nivel de trei este în cinci și este forcing de manșă.

5). Cu o mână de tipul : ♠ RV76543 ♥ 2 ♦ 54 ♣ R75, se va declara 4 ♠, un gambling bazat pe distribuție excentrică.

6). Cu : ♠ R5 ♥ D9876 ♦ D32 ♣ A75, prin 2 ♦ se va cere transfer în 2 ♥, după care se va licita 3 FA. Este o mână tipică pentru acest tip de licitație, cinci cărți la cupă, fără singleton, onori în toate culorile.

După cum am mai spus, la transferurile pe majore deschidentul, prin înțelegere prealabilă, dacă are un FA maximal și deține patru atuuri (în principiu cu doi onori), poate efectua transferul la nivelul trei, cu salt (1 FA - 2 ♦ - 3 ♥), cu singurul dezavantaj că repondentul poate fi extrem de slab și palierul va deveni sensibil.

Înainte de a deveni populare și a se impune licitațiile de transfer după deschiderea de 1 FA, mâinile dezechilibrate erau licitate conform tabelului următor, care este prezentat deoarece mulți jucători mai practică încă un bridge mai conservator. Aceștia sunt refractari transferurilor, care cer într-adevăr un efort în plus și o bună înțelegere a mecanismului. Dar de-abia după ce se va juca potrivit celor ce urmează, se vor aprecia și mai mult avantajele transferului.

Răspunsuri la 1 FA cu mâini slabe, de 0 - 7/8 puncte	
pas	Slab și cu distribuție echilibrată
2 ♦ 2 ♥ 2 ♠	Slab și cu respectiva culoare lungă (minimum cinci); licitația este stop pentru deschident și arată dorința de a juca parțiala pe culoare.
Observație : deoarece 2 ♣ este Stayman, dacă mâna este slabă cu trefle (minimum în șase), se trece prin Stayman și, după răspuns, se licitează 3 ♣.	
Răspunsuri la 1 FA cu forță suficientă pentru manșă, de la 8 - 9/10 P.O. sau peste 10 P.O.D.	
4 ♥ 4 ♠	Culoare majoră în șase sau mai lungă, suficiente valori pentru manșă, dar nu și șlem. Deschidentul pasează.
3 ♣ 3 ♦ 3 ♥ 3 ♠	Culoare în cinci sau mai lungă, suficiente valori pentru manșă. Deschidentul va susține culoarea cu trei sau mai multe atuuri sau va declara 3 FA cu dubleton. Repondentul, dacă are ambiții de șlem, va continua.
2 ♣	Convenția STAYMAN
2 FA	8-9/10 P.O., mână echilibrată
3 FA	10-15 P.O., mână echilibrată
4 FA	Peste 15 P.O., cantitativ
4 ♣	Convenția Gerber, cerere de Ași, tentativă de șlem

6.

DESCHIDERILE TARI

Deschiderile de 2 FA – Deschiderile de două la culoare tari (în ACOL, în sistemul francez) – Deschiderea de 2 ♣ forcing convențională, în sistem

Deschiderile de 2 FA

Aceste deschideri sunt rezervate mâinilor echilibrate foarte tari, cu 21-23 P.O., insuficient pentru a le decreta forcing de manşă (se ştie că nici o deschidere de fără de atu nu are caracter de forcing, fără de atuul fiind descriptiv). Rezultă de aici că orice răspuns dat unei astfel de deschideri, exceptând pas-ul, devine forcing de manşă.

Observație : unele sisteme propun un punctaj de 20-22 P.O. pentru deschiderea de 2FA.

În afara punctelor de onor pretinse, se cere ca toate cele patru culori să fie gardate. Câteva exemple de mâini ce se pretează deschiderilor de 2 FA :

♠ A R D ♥ R D 3 ♦ A D V ♣ D 10 9 8
♠ A R 7 3 ♥ R D 7 5 ♦ A D ♣ R V 10
♠ A D 3 ♥ A D 5 ♦ R V 8 7 ♣ A R 5

Indiferent de limitele de punctaj alese, trebuie remarcat că între deschiderea de 1 FA şi cea de 2 FA există un gol de 3 P.O., ce conține tot mâini cu distribuții echilibrate, mai tari decât cele ce aparțin primei grupe şi mai slabe decât cele din grupa a doua. Acest tip de mâini, între 18-20 P.O., se deschide prin unu la culoare şi se relicitează cu salt, declarând fie 2 FA fie 3 FA, funcție de răspunsul la primul sau la al doilea nivel primit de la partener.

Răspunsurile la deschiderea de 2 FA

Nefiind o deschidere forcing şi descriind perfect mâna, răspunsurile sunt uşoare :

pas	=	0 - 3/4 P.O.
3 FA	=	4/5 - 9 P.O., repartiție regulată, fără majoră în patru şi fără speranță de şlem.
3 ♦/♥/♠	=	forcing de manşă, culoare minimum în cinci cu doi onori şi peste 5 P.O. Deschidentul susține culoarea sau spune 3 FA.
4 ♣	=	convenția Gerber
4 FA	=	≥ 11 P.O., invitație de şlem pe FA, cantitativ
4 ♥/♠	=	natural, culoare în şase, 4/5 - 9 P.O., în principiu stop.

Cu orice mâini mai tari, vor fi luate în considerare posibilitățile de a juca şlemul.

În scopul orientării contractului spre un joc de culoare şi pentru a investiga un eventual fit de 4 - 4, există două sisteme.

* Primul este cunoscut sub numele de **convenţia Baron.** Ea se declanşează după o deschidere de 2 FA prin licitaţia artificială de 3 ♣, cerând deschidentului prezentarea culorilor sale în patru. Acestea se anunţă economic, fără a depăşi graniţa de 3 FA. De exemplu:

2 FA - 3 ♣ (Baron)	2 FA - 3 ♣ (Baron)	2 FA - 3 ♣ (Baron)
3 ♦	3 ♠	3 FA
(am patru cărţi de caro)	(am patru cărţi de pică)	(am patru sau eventual cinci cărţi la treflă şi nici o altă culoare în patru)

Desigur că Baron-ul devine util dacă repondentul caută un fit, în special major, fiindcă mâna are scurtimi, care o fac vulnerabilă la jocul pe fără atu.

Punctul slab al celor ce joacă automat convenţia Baron este legat de considerentul că, şi dacă s-a descoperit un fit pe minore, manşa se va juca mai uşor în general pe 3 FA decât pe culoarea minoră, care pretinde unsprezece levate. Doar gândul la şlem poate justifica căutarea fitului minor.

* Cea de a doua metodă recomandată de investigare a fitului este de a juca 3 ♣ tot ca un Stayman, combinată cu transferuri pe culorile majore.

Declanşarea **convenţiei Stayman pe deschiderea de 2 FA** se face dacă repondentul are cel puţin 4/5 P.O., cel puţin o majoră în patru şi o scurtime care să justifice investigarea unei culori majore pentru a deveni atu.

Pe răspunsul negativ de 3 ♦, repondentul declară 3 FA sau, eventual, dacă are ambele majore iar una e în cinci, o licitează.

Dacă se convine a se juca cu transfer, licitaţia repondentului de 3 ♦ este transfer de cupă, iar 3 ♥ transfer de pică. Cu un punctaj de 0 - 4 P.O., după transfer, se pasează, cu mai mult se invită la manşă, pe culoare sau FA.

Efectuarea transferului pe majore nu este automată, ca în cazul deschiderii de 1 FA.

După 2 FA deschidentul procedează astfel : licitează culoarea cerută dacă are fit de trei cărţi, sau revine în 3 FA dacă are doar două cărţi în majora cerută de transfer.

Deschiderile de două (la culoare) tari

Deschiderile tari de două la culoare nu trebuie, aşa cum pleda pe vremuri Albarran, să uşureze drumul spre şlem, ele previn, în primul rând, pericolul pierderii vreunei manşe. Avantajul lor este că o manşă va putea fi eventual licitată şi cu un partener care, la o deschidere de unu la culoare, ar fi pasat.

Înainte de a se impune conceptul modern privind o mai bună utilizare a palierelor de licitaţie, funcţionau pe piaţa deschiderilor tari trei-patru tipuri de deschideri la nivel de doi, ce transmiteau mâini puternice. În sistemele lui Culbertson şi Goren erau toate forcing de manşă. În prezent ele sunt complet abandonate, pentru că cereau prea multe puncte, neglijau distribuţia şi consumau spaţiu.

În ACOL metoda este mai directă, dacă se acceptă ideea, extrem de practică chiar, de a ocupa toate palierele de la nivelul doi.

În sistemul francez avem de-a face cu două deschideri tari, 2 ♣ forcing nedeterminat și 2 ♦ forcing de manșă (o prelucrare a fostului Albarran, care cerea ca răspunsurile să indice eventualii Ași existenți la partener).

Pentru a răspunde la o deschidere tare există mai multe școli. Există răspunsuri de 2 FA negativ sau de 2 ♦ negativ, alții cer Așii, sau folosesc 2 ♦ ca releu, etc. Dar, indiferent de sistemul ales, după ce a fost dat răspunsul negativ convențional, dacă deschidentul relicitează culoarea de deschidere, repondentul poate pasa dacă nu poate contribui cu nimic.

Este foarte important de reținut că, dacă repondentul este foarte slab și nu are nimic de oferit, el trebuie să facă mai întâi răspunsul negativ și doar apoi poate să-și spună propria culoare sau să o susțină pe cea a deschidentului. Un răspuns pozitiv imediat promite minimum 7/8 puncte.

Ținând seama de răspândirea pe care o mai au încă deschiderile de tip ACOL și cele din sistemul francez, folosite în special în Europa, vom lua contact întâi cu ele, urmând ca în final să fie expusă deschiderea convențională de 2 ♣ din sistemul propus, ca fiind cea pe care o recomandăm pentru licitarea mâinilor tari.

Funcționarea deschiderilor tip ACOL

* Deschiderea de 2 ♣ este forcing de manșă, arată 9 - 9 ½ levate de joc cu variate distribuții și punctaje. Descrierea se face după releul negativ de 2 ♦ sau răspunsurile pozitive standard.

* Deschiderile de 2 ♦/♥/♠ sunt licitații tari, cu 8 levate de joc și peste 17 P.O., forcing pentru un tur, ce se pretează mâinilor puternic distribuționale – ori o foarte bună culoare ori, eventual, o bicoloră – plasate sub nivelul pretențiilor pentru 2 ♣.

Răspunsul negativ este 2 FA, iar cel pozitiv pleacă de la principiul existenței, sau nu, a manșei în joc, dacă poate fi susținut deschidentul (chiar cu Damă dubleton sau trei mici) sau dacă cea de a doua culoare este în fit.

După o deschidere de acest tip, în ACOL, susținerea este mai puternică decât declararea directă a manșei.

2 ♣, respectiv 2 ♦, în sistemul francez

* Condiții pentru deschiderea de 2 ♣ (forcing nedeterminat) :
- o frumoasă culoare majoră, cel puțin în șase, cu 8-8 ½ levate de joc.
- o mână de 21-23 P.O. cu o frumoasă majoră în cinci.
- o bicoloră majoră 5-5 cu 9 levate de joc.
- o mână echilibrată de 22-23 P.O.
- o monocoloră minoră în șapte cu 8 ½-9 levate de joc.

În general, repondentul apelează la releul de 2 ♦, restul răspunsurilor sunt naturale și prezintă culori minimum în cinci cu doi onori mari și cel puțin 7-8 P.O.

* Condiții pentru deschiderea de 2 ♦ (forcing de manșă) :
- mâini monocolore de ≥ 9 levate de joc pe majore sau 10 pe minore.
- cel puțin 24 P.O.
- bicolore cu cel mult trei perdante.

Răspunsurile sunt date în felul următor :

2 ♥	=	sub 8 P.O., fără Aşi, fără doi Rigi
2 ♠	=	un As major
2 FA	=	fără Aşi, dar cu doi Rigi şi peste 8 P.O.
3 ♣	=	Asul de treflă
3 ♦	=	Asul de caro
3 ♥	=	doi Aşi de aceeaşi culoare (roşii sau negri)
3 ♠	=	doi Aşi de acelaşi rang (minori sau majori)
3 FA	=	doi Aşi amestecaţi (♣/♥ sau ♦/♠)

Toate licitaţiile ulterioare ale deschidentului sunt naturale şi forcing cel puţin un tur, iar manşa directă este stop.

Deschiderea de 2 ♣ forcing, convenţională (în sistem)

Deschiderea artificială de 2 ♣ forcing a fost inventată în anul 1929 de un grup de experţi americani format din Oswald Jacoby, Theodore Lightner şi Waldemar von Zedtwitz.

Dacă la origine şi apoi până în anii '80 ea a fost forcing de manşă absolut, în prezent este mai flexibilă şi permite opriri când nu există perspective de manşă.

Ce fel de mâini sunt potrivite unei deschideri de 2 ♣ ?

Sunt trei criterii de apreciere :

1. mâini puternice, echilibrate, orientate spre FA, cu peste 23 P.O.
2. mâini puternice, dezechilibrate, cu minim 9 levate de joc.
3. mâini ce conţin un minim de 4 - 4 ½ levate defensive.

Dacă deschiderea se încadrează în prima categorie, a mâinilor echilibrate, după răspunsul partenerului ea este descrisă prin :

2 FA	=	22 – 24 P.O.
3 FA	=	25 – 27 P.O.
4 FA	=	peste 28 P.O.

Principalul avantaj al deschiderii de 2 ♣ forcing este acela că face economie de spaţiu de licitaţie şi permite investigarea celui mai bun fit cu partenerul, ajută la licitarea mai facilă a unei bicolore sau la prezentarea mâinilor echilibrate extrem de puternice.

Regula de aur după o deschidere de 2 ♣ cere ca repondentul să nu îngroape licitaţia înainte ca toate eforturile pentru ca o manşă să fie declarată să nu fi fost întreprinse.

Să notăm că pentru un răspuns pozitiv se cere repondentului un număr de levate defensive (fie un As, fie un Rigă-Damă, fie doi Rigi) şi o culoare în cinci. O mână cu Dxxxx şi doar trei puncte nu justifică un răspuns pozitiv imediat, ci cere negativul 2 ♦.

Câteva exemple de deschideri de 2 ♣ :

1).	2).	3).	4).	5).
♠ ARV1065	♠ AR10	♠ ARV	♠ AD5	♠ R103
♥ ARD	♥ AV	♥ RDV1098	♥ AV109	♥ ARD8765
♦ AD	♦ ARD10987	♦ 3	♦ RDV	♦ -
♣ R5	♣ 3	♣ ARD	♣ ARD	♣ AV7

La deschiderea de 2 ♣ repondentul poate pasa sub manşă doar dacă deschidentul îşi repetă culoarea sau dacă spune 2 FA. Dacă deschidentul are o mână puternică dezechilibrată, după un răspuns negativ, o va licita cu salt, pentru a menține forcingul.

Răspunsurile la deschiderea de 2 ♣

Dacă până prin anii '80 răspunsul negativ era cel de 2 FA, în prezent el a fost înlocuit cu 2 ♦, care este un răspuns artificial şi convențional, ce semnifică fie o mână ce nu poate răspunde pozitiv, fie, mai practic, trebuie să fie considerat ca un releu în aşteptare oferit deschidentului ca să-şi precizeze tipul de mână.

Deşi nu este foarte clar definit ce este o mână slabă, se admite că intră în această categorie cele ce au 0 - 3/4 puncte de onor.

(*Observație* : *deşi* ♠ 98765 ♥ V1095 ♦ 3 ♣ D97 *se încadrează aici, se poate remarca ce forță conține mâna dacă este în fit cu deschidentul pe una din majore*).

Pentru un răspuns pozitiv se consideră că sunt necesare 1 la 1½ levate defensive (un As şi un Rigă, doi sau trei Rigi, As-Damă). Damele şi Valeții au o valoare dubioasă şi nu e indicat să ne ghidăm exclusiv după puncte. În cazul unui răspuns pozitiv, se apreciază că trebuie cel puțin 7 P.O. şi culoare în cinci.

Deşi sunt puține mâini ale repondentului care să-l îndreptățească la un răspuns pozitiv imediat, chiar cu valori minime manşele în principiu ***trebuie declarate***, ținând seama de forța pe care o are deschidentul, capabil de a realiza singur peste 9 levate de joc. Repondentul trebuie să aprecieze dacă mâna lui este capabilă sau nu, în lumina precizărilor deschidentului, să ofere eventuala levată lipsă.

După ce repondentul şi-a anunțat forța, continuarea licitației este dirijată astfel încât să se ajungă în cel mai bun contract. De exemplu :

1). 2 ♣ - 2 ♦
2 ♥ - 4 ♥ Repondentul a licitat conform principiului „fast arrival", şi e mai slab decât în secvența:

2). 2 ♣ - 2 ♦
2 ♥ - 3 ♥ în care mai poate investiga chiar şi un şlem.

În ultimii ani, învățând de la sistemele italiene că cea mai bună cale pentru a ajunge cu mâini tari în şlem este cunoaşterea controalelor, s-a impus ca cel mai eficace dialog, după deschiderea de 2 ♣, metoda de răspuns prin intermediul anunțării controalelor (un As = două controale, un Rigă = un control), o adaptare după trefla albastră italiană.

Folosind răspunsuri formulate în trepte, ele vor fi date astfel :

2 ♦ = 0 sau 1 control
2 ♥ = 2 controale sau peste 6/7 puncte (deja un răspuns pozitiv)

2 ♠ = 3 controale (un As şi un Rigă)
2 FA = 3 controale (care constau în trei Rigi)
3 ♣ = 4 controale
3 ♦ = 5 controale

Continuarea licitaţiei după răspunsul de controale este natural. Repondentul poate să-şi liciteze culoarea fără a a crea ambiguităţi, deoarece partenerul cunoaşte numărul de controale ale repondentului.

La fel ca şi în licitaţiile în care unul din jucători şi-a limitat mâna, fie ea puternică sau slabă, celălalt jucător este cel ce decide spre ce se îndreaptă dona. Acest rol îi revine, în cazul deschiderilor de 2 ♣, repondentului care, după de deschidentul şi-a descris tipul de mână, trebuie să aprecieze dacă va trebui să se mulţumească cu o parţială, va declara manşa sau va iniţia acţiuni de licitare a şlemului.

7.

DESCHIDEREA DE 3 FA GAMBLING

În unele manuale mai poate fi încă regăsită prezentarea deschiderii de 3 FA cu o mână echilibrată, puternică, de 25-27 P.O.

Palierul poate fi rezervat în continuare unor astfel de mâini dar, ghidat de aceleaşi considerente care au dus la deblocarea palierului doi (frecvenţă redusă), bridge-ul modern şi-a îndreptat preferinţa spre o deschidere de 3 FA de tipul „gambling". Cea de modă veche poate fi perfect descrisă în cadrul mâinilor ce se deschid cu 2 ♣ iar apoi, în turul următor, după răspunsul partenerului, se declară 3 FA.

Condiţiile cerute pentru o deschidere de 3 FA Gambling sunt o solidă culoare minoră în şapte, eventual opt cărţi, fără perdante, fără ţinere exterioară, sau cel mult cu o semi-ţinere exterioară, în unele variante convenite astfel de parteneri. De exemplu mâna:

♠ 7 ♥ D54 ♦ 106 ♣ ARD10987 este tipică pentru un 3 FA Gambling.

Intenţia unei astfel de deschideri, deliberat riscate, contând pe valori la partener, este ca, făcând dificilă intervenţia, să reuşească eventual o manşă pe un atac favorabil.

Partenerul, cu valori împrăştiate, va pasa. El poate decide – dacă consideră contractul fără nici o şansă (fiind extrem de slab) – să-l rectifice în patru trefle, care vor fi pasate dacă iniţiatorul are ca minoră trefla, sau corectate de acesta în patru carale dacă lungimea lui este în caro. Dar în general decizia nu se ia imediat, deoarece o va putea face după ce unul din adversari contrează şi refugierea într-un joc de atu se impune.

Partenerul nu este exclus din licitaţie după o deschidere de tip Gambling, el poate declara patru cupe sau patru pici, dacă deţine culori independente, puternice, plauzibile potrivit principiului simetriei, şi le va licita pentru a le juca.

O continuare imediată de 4 ♦ după 3 FA poate fi jucată ca o convenţie artificială şi invitaţie de şlem, care cere deschidentului să liciteze cea mai lungă majoră, deciziile finale revenind ulterior repondentului.

8.

LICITAŢIA DE ŞLEM

Evaluarea zonei de şlem – Şlemuri bazate exclusiv pe forţa mâinilor – Cue-bid-uri – Convenţia Blackwood – Convenţia Gerber – Convenţia Splinter – Controlul calităţii culorii de atu

O vorbă din bridge spune că şi în licitaţiile de şlem *„este mai important diagnosticul decât tratamentul"*, ceea ce presupune că estimarea corectă a existenţei a douăsprezece sau treisprezece levate câştigătoare este mai importantă decât aflarea numărului de Aşi şi Rigi. Cu alte cuvinte, convenţia Blackwood nu este un panaceu universal.

Esenţial nu este doar ca jucătorul să se priceapă să liciteze şlemuri, ci să ştie şi să se ferească de şlemurile proaste. De aceea este bine, înainte ca nivelul manşei să fi fost depăşit, să se investigheze perspectivele prin diverse căi, aşa cum procedează experţii. Practic, după ce manşa a fost depăşită, jucătorul este pregătit să joace şlemul, exceptând doar o viguroasă frână din partea partenerului.

În aritmetica şlemurilor se susţine că este corect să se declare micul şlem dacă există o şansă de 51 % de reuşită. Acest lucru nu este valabil şi pentru marele şlem, unde probabilitatea de reuşită trebuie să fie de 2/3 pentru ca acesta să fie un bun contract.

Doar 5% din done reprezintă mâini de şlem. Tentativele de şlem trebuie să se bazeze pe valori suficiente şi un atu solid.

Evaluarea zonei de şlem

Succesul unui şlem depinde de existenţa unei forţe de onori în cele două mâini combinate, care să poată aspira la realizarea a douăsprezece levate (de regulă cca 33 P.O. pentru un mic şlem de FA şi tot atâtea P.O.D. pentru cele de culoare, compensând prin distribuţie eventuala lipsă de valori, iar pentru marele şlem se cer cca 37-38 P.O.).

Această condiţie nu este însă suficientă, atât marele, cât şi micul şlem, nu pot fi realizate decât în cazul în care adversarii nu sunt în măsură să încaseze imediat două levate care împiedică micul şlem, respectiv una în cazul celui mare, ceea ce presupune deţinerea controalelor necesare. Un al treilea deziderat, considerat esenţial pentru şlemurile de culoare, este cel de a avea o culoare de atu solidă.

Înainte de a se îmbarca într-o licitaţie de şlem, partenerii trebuie să se asigure că aceste condiţii sunt îndeplinite şi că au bune şanse de a obţine, pe lângă satisfacţia evidentă a unei licitaţii şi joc pe măsură, şi mult râvnita primă de şlem.

Diagnosticarea unei acţiuni de licitare a şlemului se realizează prin :

1. ***controlul punctajului necesar***
   a) o mână minimală (13-15) plus una maximală (18-21).
   b) două deschideri de FA faţă în faţă.
   c) o deschidere de 2 ♣ sau 2 FA în faţa unei mâini cu valori pozitive.
   d) o manşă declarată de partener la care coechipierul deţine valori suplimentare nedezvăluite.

Observație : mulți jucători cu mâini bune cad în capcana de a licita de două ori aceleași valori. Nu trebuie omis faptul că pentru șlem sunt necesare valori suplimentare

2. ***controlul calității atuului***
(se face prin Key card Blackwood sau prin convenția Josephine)

3. ***controlul numărului de Ași***
(prin convențiile Blackwood sau Gerber /în cazul deschiderii de FA)

4. ***folosirea licitațiilor informative de control*** (*cue bid*-uri)

Unele licitații informative, de tipul cue-bidului sau al Splinterului, sunt destinate să ajute investigarea șlemurilor sub nivelul manșei, precizând deținerea controalelor primului tur (Ași sau șicane) și apoi eventual a celor de turul doi.

5. ***folosirea altor convenții specifice***

6. ***alegerea atuului în cazuri de dublu fit***

La alegerea corectă între două alternative de atu, este necesar un cert nivel de expertiză, dar criteriile rămân soliditatea atuului și localizarea unui fit distribuit egal în favoarea unuia, obținut prin susținere. (între un 4 - 4 și un 6 - 3 este superior cel egal distribuit). Când există o abundență de fituri în mai toate culorile, șlemurile de FA pot fi superioare, deoarece reduc riscurile de tai.

Deși în general fiturile de tipul 4 - 4 sunt cele mai bune, ambițiile de șlem vor scădea în cazul în care susținerea este asigurată cu atuuri necorespunzătoare (de exemplu AV85 în fața a 10764 este total nepotrivit, deși punctajul pretins există).

Doar o licitație clar condusă este în măsură să ofere o exactă descriere a distribuției și a unui atu potențial, pentru a da un diagnostic potrivit.

Plecând de la necesitatea de a nu pierde primele două levate când se licitează un șlem, în afara licitațiilor de control prin cue-bid sau de folosirea Blackwood-ului, un alt mijloc de testare îl poate reprezenta un control efectuat prin intermediul levatelor defensive imediate. Dacă se poate estima că axa deține cca 7 ½ din ele, ea se găsește în zona șlemului. Să presupunem de pildă că unul dintre jucători are 5 – 5 ½ levate defensive, promise de deschiderile tari (2 FA, 2 ♣), iar partenerul lui a deschis, promițând 2 – 2 ½ (standard); perspective de șlem există.

Șlemuri bazate exclusiv pe forța mâinilor

Sunt considerate tentativele declanșate ca urmare a diverselor deschideri de tipul fără de atuului (1 FA, 2 FA), deschideri care transmit indicații exacte ale forței deținute. Limita de punctaj a micului șlem de acest tip, cu mâini echilibrate (la care forța distribuțională nu intră în calcul), este, așa cum s-a spus deja, de 33 P.O. (ceea ce practic ar însemna și că adversarii nu pot avea doi Ași), respectiv 37 P.O.(adversarii nu au un As) pentru marele șlem. Dacă s-a stabilit că axa proprie deține în principiu punctele pretinse, tentativa de licitat șlemul trebuie făcută și, atunci când nici un fit nu a fost solicitat sau descoperit, șlemurile pe FA pot fi declarate prin licitații cantitative.

Licitațiile cantitative pot conduce la declararea directă a șlemurilor, dacă se apreciază că forța combinată a mâinilor conține suficiente puncte pentru douăsprezece sau treisprezece levate. Fie că unul din jucători, pe deschiderea de FA a partenerului, poate conta de la început pe cele douăsprezece levate, fie că licitația conduce evident la această concluzie.

De pildă, dacă s-a deschis cu 1 FA (15-17 sau 16-18, potrivit sistemului), de obicei, partenerul declară :

3 FA - cu 9/10 până la 15/16 P.O.
4 FA - licitație nonforcing, cantitativă, cu 16/17 P.O.
5 FA - forcing, cu 19/20 P.O.; partenerul, în funcție de mâna sa (minimală sau maximală), va lua decizia în privința micului sau marelui șlem.
6 FA - de la 17 la 19 P.O.
7 FA - începând cu 21/22 P.O.

Rezultă din acest tablou că doar două din licitații cer avizul deschidentului, 4 FA nonforcing și 5 FA, care este forcing.

Bineînțeles că și șlemuri de culoare pot fi licitate direct, bazat pe forța mâinilor, fără a recurge la o tehnică elaborată de schimb de informații, dar o astfel de acțiune este mai degrabă impulsivă fiindcă, la post-mortem, se poate constata fie că limita maximă era palierul cinci, fie că un mare șlem de tablat a fost ratat declarând doar micul șlem. Uzând de licitații elaborate, cu secvențe în care poate fi limitată forța mâinii, și obținând informațiile de control care conduc la evitarea unor accidente, acuratețea licitațiilor de șlem va fi asigurată.

Cue-bid-ul (licitație de control)

După ce tentativa de șlem este în principiu acceptată iar atuul a fost agreat, orice culoare nouă licitată de axă este un cue-bid. O astfel de licitație informativă indică Asul sau șicană în culoarea numită, și este un mare câștig când ea poate fi inițiată încă sub nivelul manșei.

Cue-bid-ul nu promite lungime în culoarea numită, el este folosit doar pentru a indica controlul primului tur al culorii, important în perspectiva șlemului.

După declanșarea licitației de control partenerul trebuie să decidă dacă are rezerve față de licitațiile sale anterioare, dacă îi convine informația primită și dacă continuă acțiunea - cue-bidând la rândul lui și el o culoare. Dacă dimpotrivă, el revine în culoarea agreată ca atu declarând pur și simplu manșa, se consideră că a renunțat la șlem.

Cue-bid-urile se fac economic, de la cea mai joasă culoare, rând pe rând, la cea imediat superioară. Sărirea unui palier neagă controlul culorii (culorilor) peste care s-a trecut.

Trebuie să existe o înțelegere prealabilă între parteneri dacă cue-bid-ul reprezintă întotdeauna controlul de rangul unu sau își pot permite și licențe (control de rangul doi).

Este de la sine înțeles că un cue-bid nu poate fi pasat.

Asul culorii de atu nu intră în categoria cue-bid-urilor. Cue-bid-ul este extrem de util atunci când se dorește să se afle în ce culori deține axa controalele. Când interesul este de a cunoaște doar numărul Așilor, se apelează la Blackwood, iar cel care a declanșat convenția plasează contractul final.

În afara licitațiilor de șlem, cue-bid-ul este frecvent folosit în intervenție în licitațiile competitive, ca un semn de forță, atunci când este licitată culoarea numită de adversar.

Câteva exemple de cue-bid, în diverse secvențe de licitație :

1. licitația : 2 ♣ - 2 ♦ / 2 ♥ - 3 ♥ / 4 ♣

deschidentul are : ♠ R D / ♥ A R D V 8 3 / ♦ D V 3 / ♣ A 7

2. licitația : 2 FA - 3 ♣ / 3 ♥ - 3 ♠ / 4 ♦

deschidentul are : ♠ A D 8 7 / ♥ A R 7 6 / ♦ A D 7 / ♣ R 7

3. licitația : 1 FA - 3 ♠ / 4 ♣

deschidentul are : ♠ R D 8 5 / ♥ R 10 / ♦ R 9 7 / ♣ A D 7 6

4. licitația : 1 FA - 3 ♥ / 3 ♠

deschidentul are : ♠ A R 7 / ♥ D 9 7 6 / ♦ R V 10 / ♣ A 10 2

5. licitația : 1 ♥ - 3 ♥ / 3 ♠

deschidentul are : ♠ A 7 / ♥ A D 9 8 7 / ♦ R D 10 5 / ♣ R 9

6. când secvența este : 1 FA - 3 ♠ / 3 FA - 4 ♣ — repondentul nu face un cue-bid prin 4♣, ci refuză să joace pe FA.

7. deschidentul are : ♠ R D V 7 6 5 / ♥ A 3 2 / ♦ A 5 / ♣ 3 2

licitația decurge astfel : 1 ♠ - 3 ♠ / 4 ♦

repondentul, cu :

a) ♠ A 10 4 3 / ♥ V 7 4 / ♦ R 6 2 / ♣ A V 4 — va trebui să descurajeze, licitând 4♠

b) ♠ A 10 4 3 / ♥ 5 4 / ♦ R D V 3 / ♣ A 5 4 — va continua cue-bidul, licitând 5 ♣.

8. Dacă un prim cue-bid a fost făcut, al doilea, dat în aceeași culoare, este control de rangul doi (Rigă sau singleton). De pildă, în secvența :

1 ♠ - 3 ♠ / 4 ♣ - 4 ♥ dacă deschidentul

licitează 5 ♣ sau 5 ♥, aceasta semnifică controale de turul doi al culorii respective.

9. Iată un exemplu mai subtil, care trebuie interpretat astfel :

1 ♠ - 3 ♠ / 4 ♣ - 4 ♦ / 5 ♠ - ?

Ce cere deschidentul ? Să cue-bidați 6♥ dacă aveți control de turul unu la cupă, să licitați 6♠ dacă aveți control de turul doi, sau să pasați dacă nu aveți control la cupă.

10. 1 ♣ - 1 ♠
3 ♠ - 4 ♦ Deschidentul poate continua, după cue-bid-ul partenerului de 4 ♦, cu un cue-bid de cupă sau treflă, dacă încurajează tentativa de şlem, sau concluzionează zicând 4 ♠.

11. Tot un exemplu de cue-bid de control al turului doi :

1 FA - 3 ♠
4 ♠ - 5 ♦
5 ♥ - 6 ♦

repondentul are o mână de tipul: ♠ A D 9 8 5 2 ♥ 3 ♦ A R 6 2 ♣ V 5 şi invită deschidentul spre marele şlem.

Convenţia Blackwood (BW)

Alături de contra-ul de apel şi de Stayman, BW este cea mai populară convenţie din lumea bridge-ului. Inventată de expertul american Easley Blackwood din Indianapolis, ea a fost prima oară publicată de autor în 1934, dar au trebuit să treacă câţiva ani până să cunoască succesul.

Principiul convenţiei este extrem de simplu. Ori de câte ori un jucător va dori, în intenţia declarării unui şlem, să afle câţi Aşi deţine partenerul său, îl va interoga licitând 4 FA. Bineînţeles că înaintea declanşării convenţiei el a constatat că axa îndeplineşte condiţiile unei tentative de şlem iar contractul la nivelul cinci nu va fi periclitat dacă numărul de Aşi nu este satisfăcător şi se va renunţa la declararea şlemului.

Dacă răspunsul a fost convenabil, şi toţi Aşii sunt în posesia axei, se va continua prin interogarea numărului de Rigi, prin 5 FA, în vederea declarării eventuale a unui mare şlem, sau se va renunţa anunţând direct micul şlem pe culoarea agreată.

Blackwood-ul în versiunea sa originară, Blackwood-ul simplu, declanşat prin 4 FA, are următoarea scală de răspunsuri :

	5 ♣	=	0 sau 4 Aşi
	5 ♦	=	1 As
	5 ♥	=	2 Aşi
	5 ♠	=	3 Aşi
Iar după 5 FA (întrebarea pentru Rigi) :	6 ♣	=	nici un Rigă
	6 ♦	=	1 Rigă
	6 ♥	=	2 Rigi
	6 ♠	=	3 Rigi
	6 FA	=	4 Rigi

Nu se continuă cu 5 FA, pentru a cere numărul de Rigi, dacă nu se deţin toţi Aşii.

Când nu este 4 FA un Blackwood ?

În toate cazurile în care precedenta licitaţie a partenerului a fost 1, 2 sau 3 FA, deoarece într-o astfel de situaţie 4 FA este cantitativ ; sau când, după un 3 FA de închidere, adversarii au licitat într-un sacrificiu o culoare la nivelul patru pe care nu aveţi intenţia să o penalizaţi şi urcaţi licitaţia cu un tric, deci 4 FA va fi natural.

În capitolul VI veți găsi două variante mai moderne şi mai performante ale convenției Blackwood, şi anume : Key card Blackwood şi Roman Blackwood, pe care recomandăm să le folosiți în locul BW-ului simplu.

Un principiu legat de folosirea Blackwood-ului cere ca el să nu fie declanşat dacă nu este clar ce va urma după răspunsul partenerului, iar altul spune să nu fie folosit decât dacă licitația nu a lămurit câți Aşi ar putea avea partenerul.

La criticile ce i se aduc convenției, considerată ca o licitație simplistă, brută, se adaugă şi cea legată de faptul că nu permite clarificări legate de şicane sau singletoane, importante în declararea şlemurilor. Blackwood-ul rămâne însă cu certitudine o licitație extrem de populară şi utilă în versiunea Key Card BW .

Cele mai comune greşeli legate de utilizarea Blackwood-ului sunt :

1. Este declanşat când planează incertitudine asupra culorii de atu.
2. Nu este sigură deținerea punctajului necesar.
3. Când nu sunteți pregătit să licitați şlemul în cazul în care răspunsul nu transmite numărul de Aşi dorit.
4. Convenția este declanşată de unul din jucătorii care are o şicană, şi răspunsul nu va lămuri ce culoare va fi acoperită.
5. Mâna conține un dubleton negardat, şi, la fel, nu se va şti ce culoare va fi protejată. De exemplu :

♠ A D 10 7 6 5	cu	♠ R V 4 2
♥ R D 2		♥ A V 3
♦ D 5		♦ V 10 9
♣ A D		♣ R V 2

Adversarii vor trage imediat două levate rapide de caro. Astfel de mâini, cu xx sau DVx etc., fără un control de turul doi, nu sunt potrivite declanşării convenției.

Convenția Gerber

Este folosită pentru controlul Aşilor după deschiderile de 1 sau 2 FA.

Şi această convenție a ajuns să fie folosită mai rar, doar de către unii jucători conservatori, dar este util să fie cunoscută de cititori.

Licitația cu salt directă în 4 ♣, după deschiderea de FA, este artificială şi interoghează asupra numărului de Aşi. Scala de răspunsuri este :

4 ♦	=	nici un As sau 4 Aşi
4 ♥	=	1 As
4 ♠	=	2 Aşi
4 FA	=	3 Aşi

După cum se vede, răspunsurile indică întotdeauna un As mai puțin decât la Blackwood.

Dacă, după declanşarea convenției şi răspunsul primit, se continuă cu 5 ♣, această licitație devine întrebare de Rigi, şi răspunsul se dă tot în trepte.

Splinter-ul

Splinter-ul trebuie considerat ca o licitație care promite un excelent fit dar care urmărește mai mult decât o manșă.

Fiind în general și o tentativă de șlem, ce poate fi acceptată sau nu, trebuie inclusă printre modalitățile folosite la investigarea acestora.

Funcționarea convenției a fost descrisă în subcapitolul răspunsurilor la deschiderea pe o culoare majoră.

Controlul calității culorii de atu

La șlemurile de culoare, apar destul de frecvent cazuri în care se impune controlul calității culorii de atu, pentru a le declara cu șanse mai mari de reușită.

Există câteva metode de investigare, pentru a controla situația onorilor mari.

Cea mai cunoscută este „**Grand slam force**", sau unele Blackwood-uri în care în suita de răspunsuri este înglobată și posesia Rigii de atu sau chiar posibilitatea de a comunica deținerea Damei de atu (Key Card BW și Roman BW, convenții pe care le regăsiți în capitolul VI)

Grand slam force este fără îndoială o convenție extrem de utilă și Ely Culbertson a inclus-o încă din 1936 în *Gold book*-ul său. Este cunoscută și sub numele de Josephine, fiind atribuită, datorită unui articol din 1961 din *Le bridgeur*, soției acestuia. Protestele unor experți americani au restabilit adevărul și au condus la concluzia nu numai că paternitatea nu-i aparține Josephinei Culbertson, ci și că ea s-a opus vehement la includerea convenției în carte. Ceea ce nu ne împiedică ca astăzi să o cunoaștem sub numele de „***Josephine Grand slam force***".

Convenția funcționează în felul următor :

După o deschidere, licitație cu salt, fixare atu, dacă axa nu trece prin Blackwood sau cue-bid-uri, o licitație de 5 FA cere partenerului să declare marele șlem dacă deține doi din cei trei onori mari (AR, RD, AD) de atu, sau să se oprească în micul șlem dacă are mai puțin. Dacă agrementul culorii nu a fost confirmat, cererea se referă la ultima culoare licitată.

Iată un exemplu :

1 ♥ - 3 ♣	mâna deschidentului este :	♠ -
3 ♦ - 4 ♦		♥ A R V 7 5 3
5 FA - ?		♦ D 6 5 4 3
		♣ A 2

Se cere declararea a 6 sau 7 ♦, în funcție de calitatea onorilor de atu.

9.

DESCHIDERILE DE BARAJ

Principiile deschiderii de baraj – Câte feluri de deschideri de baraj există? – Cum se manifestă partenerul şi care sunt răspunsurile lui
Deschiderile de 2 ♦/♥/♠ slabe – Deschiderea de 2 ♦ Multi – Deschiderile de baraj la nivel de trei – Deschiderile de baraj la nivel de patru – Deschiderile de baraj la nivel de cinci

Capitolele precedente s-au ocupat de modul în care se desfăşoară licitaţia necontestată, cu mâini în care majoritatea punctelor este deţinută de axa deschidentului care, fără a fi jenată de adversari, poate investiga contractul optim şi cel mai bun atu.

Ce se întâmplă însă în cazurile în care se presupune că adversarii deţin balanţa punctelor ? Este bine ca ei să fie lăsaţi să-şi descrie nestingheriţi mâinile şi să ajungă în parul donei ?

În trecut, şi uneori chiar şi în prezent, jucătorii mai puţin experimentaţi licitau doar cu intenţia onestă de a realiza contractul, ferindu-se de accidente, fără a înţelege că, de multe ori, se pot pierde o seamă de puncte şi totuşi să fie în câştig.

Pornind de la ideea că, dacă adversarii au undă verde şi pot schimba informaţii de la primul palier, ei vor găsi cu uşurinţă cea mai fericită soluţie de a-şi descrie mâna, nu vom avea decât de câştigat obstrucţionându-i în atingerea scopului - dacă vom tăia din palierele de vorbire. Aşa s-au născut deschiderile de baraj. Ele se bazează pe premiza că linia adversă deţine majoritatea punctelor şi, împiedicându-i să-şi comunice nestingheriţi forţa şi distribuţia, s-ar putea obţine un avantaj pentru linia proprie, chiar cu riscul unor penalizări.

Acceptarea deliberată a unui eventual sacrificiu s-a demonstrat statistic că este profitabilă *à la longue*. Fie deoarece adversarii au ajuns în contracte nepotrivite, fie fiindcă s-au mulţumit cu penalizări minore ce nu compensau pierderea manşei sau chiar a şlemului. Pentru ca aceste posibile penalizări să nu fie excesive, deschiderile de baraj trebuie să îndeplinească totuşi anumite condiţii, care le limitează la pagube mai mici decât ar fi suportat dacă adversarii câştigau licitaţia, şi obţineau neobstrucţionaţi contracte de manşă.

Iniţial deschiderile de baraj începeau la palierul trei, luând de la bun început două din palierele la care adversarii ar fi putut vorbi. În bridge-ul modern conceptul de agresivitate a devenit mai puternic, lupta pentru a împiedica adversarii să se manifeste este dominantă, ceea ce a condus la începerea acţiunilor de baraj de la nivelul doi. Un mucalit expert american se întreba unde se va ajunge oare, când trefla nu mai e treflă, caroul la fel, iar deschiderile de două sunt slabe !? Şi tot el remarca faptul că toate aceste mişcări pe scena licitaţiei au servit progresului jocului, făcându-l mai dinamic şi permiţând de fapt o mai bună descriere a mâinilor de mare frecvenţă.

Aţi înţeles desigur din cele de mai sus că, pentru a iniţia o deschidere de baraj, forţa mâinii este sub limita pretinsă unei deschideri normale. Cum poate fi compensată aceas-

tă lipsă de forță ? **Prin distribuție**. O culoare lungă poate întotdeauna să furnizeze levate de joc dacă devine atu.

Este de la sine înțeles că nu se poate evita ca adversarii să nu aleagă calea penalizării licitației făcute și să contreze. Regula de siguranță ce se ia în calcul pentru ca acțiunea să nu conducă la o penalizare excesivă, este de : trei levate în minus nevulnerabil, sau două în caz de vulnerabilitate, contrate. Cunoscuta *regulă a lui 2 și 3* sau *regula celor* 500 de puncte (cât reprezintă penalizarea, dar care compensează de fapt pierderea pe care și așa ați fi suferit-o lăsând cale liberă adversarilor să joace manșa).

Două caracteristici au deschiderile de baraj :

1). împiedică adversarii să se manifeste nestingheriți.

2). fac o bună descriere a conformației mâinii, dându-i astfel posibilitatea partenerului să hotărască acțiunile ulterioare.

Regula de aur a licitațiilor de baraj poate fi rezumată astfel : *„deschideți de baraj de câte ori aveți ocazia și cărțile o cer. Ceea ce este rău pentru adversari va fi bun pentru axa dumneavoastră"*.

Analizând condițiile unor astfel de deschideri, trebuie să rețineți că partenerul deschidentului – devenit, după cum știți deja, „căpitanul", vizavi de un jucător care și-a limitat mâna – este cel care va lua cele mai potrivite decizii ulterioare în numele axei, deschidentul și-a spus toată cartea.

Și deoarece licitațiile de baraj tind să devină din ce în ce mai frecvente, și totodată frivole în respectarea cerințelor – pe considerentul, confirmat de experiență, că ele sunt extrem de folositoare celor care știu să le aplice – vom insista asupra câtorva principii ce se cer totuși a fi respectate.

Principiile deschiderii de baraj

1. Singurul mesaj concret pe care îl transmite o deschidere de baraj este propunerea anticipată a unei eventuale apărări.

2. La aprecierea declanșării acțiunii, întotdeauna se va ține cont de vulnerabilitate, în așa fel încât să nu se cadă, contrat, plătind un tribut mai mare de 500 de puncte. Barajele fiind bazate pe aprecierea capacității de a obține levate de joc, ele vor fi numărate din primul moment, pentru a vedea dacă mâna se încadrează în regula lui 2/3.

3. Mâna nu trebuie să îndeplinească condițiile unei deschideri normale, punctajul se încadrează în limitele 5/6 - 10 P.O., și nu conține două levate defensive. Excepție fac uneori deschiderile de 4 ♥/♠, care pot fi constructive prin acord prealabil cu partenerul.

4. Partenerul deschidentului de baraj nu trebuie, și acest lucru este extrem de important de reținut, să se aștepte la levate defensive din partea deschidentului. Mâna acestuia poate avea o valoare defensivă nulă.

5. Punctajul în onori trebuie să fie concentrat în culoarea de baraj, cu cât mai puține puncte în celelalte culori cu atât mai bine.

6. Mâna să conțină numărul de cărți ce corespunde pretențiilor palierului la care este efectuat barajul, respectiv șase, șapte, opt sau nouă cărți, după cum deschiderea este la nivelul doi, trei, patru sau cinci. Eventual, pe locul trei, cu o carte în minus (nevulne-

rabil). În nici un caz nu se barează, la nivelul trei de pildă, cu opt cărți, deoarece nu transmite partenerului mesajul corect iar diferența de o carte poate fi decisivă.

7. Jucătorul care a făcut deschiderea de baraj nu va mai vorbi decât dacă partenerul îl obligă, iar deciziile ulterioare îi revin partenerului.

8. Barajul trebuie făcut la prima oportunitate pentru a fi eficient, luând imediat din spațiul de licitație al adversarilor.

9. Barajul pe locul patru, mai rar folosit, este nuanțat și foarte apropiat de o deschidere normală, în special pe minore.

10. Exceptând susținerea, orice schimb de culoare este forcing și obligă deschidentul să mai vorbească.

Câte feluri de deschideri de baraj există ?

Deschideri	Număr de cărți pretins	Observație	Speranța de levate	
			Vulnerabil	Nevulnerabil
2 ♦	6		6	5
2 ♥	6		6	5
2 ♠	6		6	5
3 ♣	7		7	6
3 ♦	7	eventual	7	6
3 ♥	7	în 6	7	6
3 ♠	7		7	6
4 ♣	8	eventual	8	7
4 ♦	8	în 7,	8	7
4 ♥	8	dar culori	8	7
4 ♠	8	solide.	8	7
5 ♣	9	scurtime ex-	9	8
5 ♦	9	tremă în ♥/♠	9	8

Cum se manifestă partenerul și care sunt răspunsurile sale

Deși licitațiile de baraj ar trebui să fie compartimentul licitației cu cele mai ușoare decizii, abundă greșelile privind acțiunile ulterioare și conduita pe care trebuie s-o adopte partenerul deschidentului de baraj. Când, cum și ce trebuie să liciteze ?

Deoarece acțiunea de baraj limitează drastic mâna, rezultă fără echivoc că partenerul este cel care ia toate deciziile ulterioare.

În bridge-ul „după ureche" există convingerea că, după ce partenerul deschide de baraj, s-ar putea juca manșa dacă repondentul are o deschidere minimă. Acest concept este evident greșit. Nu se cere un anumit număr de puncte, ci să oferi levate. Când partenerul deschide de baraj, el promite levate de joc, iar repondentul trebuie să-i ofere levate de vârf certe și rapide (A, AR, ARD, AD etc).

O altă greșeală, ce se comite în special de către începători, este cea de a încerca impunerea propriului atu, îndeosebi dacă deschiderea a fost contrată, când de fapt

deschidentul are nevoie de un aport de levate, nu de un alt atu. Dacă repondentul acoperă perdantele presupuse ale partenerului, el trebuie să-l ducă în manşă chiar şi cu un singleton în atu, şi nu să caute alte soluţii. De exemplu, după o deschidere de baraj a partenerului de 3 ♠, ce se poate licita, altceva decât 4 ♠, cu ♠ - ♥ AR1032 ♦ AD103 ♣ AV72 ?

De fapt, deciziile repondentului pot fi de două feluri :

1. să continue acţiunea de baraj iniţiată de partener.
2. să transforme acţiunea distructivă într-una constructivă, dacă constată că axa deţine balanţa forţei sau mâna lui oferă posibilităţi de manşă.

Prin urmare, prima întrebare pe care trebuie să şi-o pună repondentul este : „sunt acoperite perdantele partenerului ?"

Dacă răspunsul este pozitiv, atunci trebuie:

a) să declare manşa pe culoarea de deschidere (tactic, aceasta poate fi şi un baraj).

b) să declare 3 FA, dacă celelalte culori sunt stopate şi există un fit în culoarea deschidentului care, astfel, va putea fi valorificată.

c) să liciteze propria culoare, în special dacă este majoră şi foarte puternică. Această licitaţie este forcing şi cere dechidentului să-l susţină cu fit (trei cărţi sau un onor în doi).

Dacă aportul de levate câştigătoare este mai mic decât cel de care are nevoie deschidentul, repondentul pasează. Nu iniţiază în nici un caz salvări într-o altă culoare în cazul în care partenerul a fost contrat.

Cum îşi numără repondentul levatele câştigătoare, utile partenerului ?

- Asul, Riga, sau Dama, în culoarea de baraj, sunt toate levate câştigătoare.
- În alte culori, în conformitate cu tabela levatelor defensive.
- Suport în culoarea de baraj plus un singleton = 1 levată câştigătoare.
- Suport în culoarea de baraj plus o şicană = 2 levate câştigătoare.

DESCHIDERILE DE 2 ♦/♥/♠ SLABE

Deschiderile de două slabe, ultimele sosite în categoria deschiderilor de baraj, au intrat în uz ca şi restul barajelor, pentru a face mai dificilă licitaţia adversarilor, dar cu rezultate mai bune, deoarece există mai mult loc şi pentru soluţii constructive.

Expertul american Howard Schenken a fost cel care, prin anii '60, a promovat ideea de a coborî condiţiile cerute deschiderilor de baraj de la nivelul trei, sau mai sus, şi la nivelul doi. Propunerea a prins cu repeziciune şi a fost înglobată în majoritatea sistemelor, deoarece are o frecvenţă mare de utilizare, iar deblocarea palierelor de la nivelul doi - care erau rezervate deschiderilor tari, de mică frecvenţă, şi care pot fi descrise şi altfel - reprezenta un succes, acestea fiind mai cu folos puse în valoare.

O deschidere disciplinată de 2 ♦, 2 ♥ sau 2 ♠ trebuie să conţină şase cărţi conduse de doi onori şi o limită de punctaj între 5/6-10 P.O. concentrate în culoarea respectivă. Să nu aibă un As alăturat (pe lângă onorii în culoarea respectivă de baraj).

De exemplu : ♠ AD9876 ♥ 75 ♦65 ♣ D93 (2♠) sau
♠ R32 ♥ 65 ♦ RV10765 ♣ 42 (2♦)

Deschiderile de două slabe pe una din majore nu sunt de dorit să aibă, în principiu, patru cărți în cealaltă majoră, sau o minoră în cinci.

Distribuția cea mai frecventă a deschiderilor de două slabe este 6-3-2-2, și mai rar 6-4-3-0, deoarece regula barajelor cere a nu avea în principiu o culoare secundară. De asemenea, o deschidere de două slabe nu va conține o culoare în șapte, deoarece principiul barajelor privind numărul de cărți în culoarea respectivă este violat.

Cele mai eficiente deschideri de două slabe sunt cele de pe locul trei, după ce partenerul a pasat, deoarece condițiile stricte pretinse pentru locul unu și doi pot fi relaxate. De pildă, se poate deschide cu 2 ♥ având : ♠ D832 ♥ RV7654 ♦ R32 ♣ - , deși există o a doua culoare în patru și valori exterioare.

Cum se răspunde la o deschidere de două slabe și care e atitudinea repondentului ? Ea se manifestă prin intermediul a trei căi:

(1). numirea unei noi culori, o licitație constructivă care este forcing un tur.

(2). stabilirea unui forcing de manșă prin 2 FA, singurul răspuns tare.

(3). adoptarea unor variate susțineri ale culorii deschidentului, fie cu scopuri de baraj, fie cu dorința de a reuși manșa.

Licitații forcing sunt așadar : o nouă culoare și 2 FA.

Vom analiza fiecare opțiune în parte.

(1). În primul caz, ideal ar fi ca deschidentul să poată susține culoarea repondentului, care dorește să joace manșa. Iată un exemplu de răspuns de 2 ♠, după 2 ♥ :

♠ ADV765 ♥ 43 ♦ AD5 ♣ R8. Repondentul are o deschidere frumoasă și ar dori să joace manșa.

O nouă culoare neagă fit în culoarea deschidentului, garantează o culoare excelentă în cinci sau șase cu minim 15/16 P.O., și, în principiu, cere deschidentului :

a) să ofere fitul, dacă are trei cărți sau un onor dubleton

b) să revină în propria culoare dacă este minimal

c) să anunțe o figură dacă palierul îi permite și este maximal

Observație : chiar dacă adversarii intervin, o culoare nouă spusă de repondent este forcing un tur și promite minimum cinci cărți. Dacă e vorba de o majoră, deschidentul o susține dacă are trei cărți, iar fără, revine în culoarea sa dacă este minimal sau spune 3 FA fiind maximal.

(2). Al doilea caz de forcing, 2 FA, arată interes de manșă și este valabil chiar dacă adversarii au intervenit. Este o licitație care cere deschidentului o informație referitor la un onor mare alăturat existent eventual, care îl va ajuta pe repondent să plaseze contractul final, de obicei fie în majora deschidentului fie în 3 FA. Dacă deschidentului îi lipsește o astfel de figură (în principiu el nu prea ar putea avea mai mult de un Rigă într-o culoare alăturată), acesta revine în propria culoare. Răspunsurile deschidentului după 2 FA sunt:

a) revenire în culoare, dacă este minimal, 5-7/8.

b) o nouă culoare, unde are o figură, și dacă este maximal.

c) 3 FA, dacă este maximal și fără ceva special de transmis, lăsând repondentului sarcina de a plasa contractul final (cu o frumoasă culoare de baraj, tip ADV987, în rest cu o mână echilibrată).

La licitația forcing de 2 FA, după o deschidere de două slabe pe majore, se poate continua și conform unei scheme propuse de convenția Ogust, care funcționează astfel :

3 ♣ = culoare proastă, punctaj minim
3 ♦ = culoare frumoasă, punctaj minim
3 ♥ = culoare proastă, punctaj maxim
3 ♠ = frumoasă, punctaj maxim

Notă: minim = 5-8; maxim = 9-10. Culoare frumoasă = minim doi onori mari.

(3). Alte acțiuni ale repondentului, în afara celor două de forcing, pot fi :

a). 3 FA
b). susținerea culorii deschidentului

a). 3 FA sunt declarate pentru a fi jucate. De obicei arată o mână cu mari perspective de a realiza nouă levate (echivalentul unei deschideri de 1 FA tari, cu celelalte trei culori stopate și complement în culoarea deschidentului).

De exemplu, după 2 ♥, având ♠ A103 ♥ R7 ♦ AD7654 ♣ R3, este preferabilă licitația de 3 FA celei de 4 ♥.

b). Susținerea simplă a culorii este considerată continuare de baraj. 2 ♥ - 3 ♥ nu este invitațional, ci baraj. Declararea manșei pe culorile majore este făcută cu două tipuri de mâini :

- o mână puternică cu susținere normală de atu și capabilă să câștige cinci levate (a nu se uita că și deschidentul a promis cinci levate)
- o mână excentrică cu susținere puternică de atu (cinci cărți), cu o culoare scurtă și 6-9 P.O., de fapt o continuare cu salt a deschiderii de baraj, făcută cu scopul de a pune adversarii în dificultatea de a ghici care dintre aceste două tipuri de mâini este a repondentului.

DESCHIDEREA DE 2 ♦ MULTI

Mulți jucători, în special cei de concurs, folosesc deschiderea de 2 ♦ cunoscută sub numele de *Multicoloured two diamonds* ca o armă ce două tăișuri, deoarece semnifică fie o deschidere slabă de 2 ♥ sau 2 ♠, fie o mână foarte puternică de 17-24 P.O. cu o distribuție 4-4-4-1, ambiguitate ce face periculoasă imediata intervenție a adversarilor. Natura mâinii se dezvăluie abia în turul următor.

Pus la punct în anii 1960 de Terence Reese, așa-zisul Multi, care în cele mai multe cazuri este o deschidere de două slabe, permite repondentului să se descrie mai cu efect. Acesta va pleca de la considerentul că este vorba în primul rând de o deschidere slabă pe majore și, după 2 ♦, va răspunde astfel :

* 2 ♥ = repondentul este slab și ar fi pasat dacă deschiderea era directă, de 2 ♥ sau 2 ♠. Deschidentul, cu o mână de acest tip, va pasa sau va rectifica în 2 ♠.

* 2 ♠ = repondentul ar fi pasat dacă deschiderea era de 2♠, dar ar fi invitat la manșă dacă era de 2 ♥. Deschidentul va pasa dacă are o mână de 2 ♠ slabe, dar, dacă este pe cupe, va licita 3 ♥ sau chiar 4 ♥, acceptând invitația partenerului.

* 2 FA = licitație forcing, indiferent de majora deschidentului.

* 3 ♣/♦ = natural, culoare minimum în șase, constructiv dar nonforcing.

* 3 ♥ = invitație la manșă pe pică, pe care deschidentul o refuză dacă are

cupe, şi o acceptă, licitând 3 ♠ sau 4 ♠, dacă barajul este de fapt pe pică.

* 3 ♠ = culoare minimum în şase, invitaţional.
* 3 FA = spre a se juca.
* 4 ♣/♦ = natural, forcing de manşă.
* 4 ♥ = manşă pe majora deschidentului.
* 4 ♠ = spre a se juca.

Dacă deschidentul face altă licitaţie decât cea de accept sau refuz, înseamnă că are o deschidere tricoloră tare şi îşi va anunţa singletonul, licitând culoarea imediat alăturate. De pildă, după 2 ♦ - 2 ♥, 2 FA semnifică o mână tare cu singleton de treflă.

Repondentul mai are şi posibilitatea de a interoga direct asupra naturii mâinii deschidentului, printr-o licitaţie imediată de 2 FA, care cere descriere. Fiind vorba de secvenţe speciale rezervate experţilor, nu vom intra în detalii în cadrul acestei cărţi.

DESCHIDERILE DE BARAJ LA NIVEL DE TREI

Pretenţiile pentru o astfel de deschidere sunt identice celorlalte forme de baraj. Nu sunt îndeplinite condiţiile unei deschideri normale, numărul de cărţi în culoarea de baraj este de şapte, iar cerinţele de levate de joc (regula lui 2/3) sunt respectate cu strictеţe în funcţie de vulnerabilitate.

În anumite situaţii tactice, având în vedere că barajul la nivelul doi pe culoarea de treflă nu există, o deschidere de 3 ♣ poate fi eventual făcută cu doar şase cărţi.

Deschiderile de baraj pe culori minore promit, în special pe locul unu şi doi, cărţi frumoase şi minimum doi onori superiori (As, Rigă sau Damă), precum şi absenţa unei majore în patru.

Răspunsurile partenerului urmează regulile generale şi se dau în funcţie de :

- deţinerea balanţei forţei.
- acoperirea perdantelor.
- dorinţa de a continua acţiunea de baraj.

DESCHIDERILE DE BARAJ LA NIVEL DE PATRU

Culorile sunt în opt cărţi. Niciodată mâinile nu conţin doi Aşi şi, în principiu, culoarea este frumoasă. În special pe culorile majore există tendinţa de a considera aceste deschideri drept constructive. Nu este vorba doar de o carte în plus faţă de un 3 ♥/♠, ci, în general, de o culoare de atu de beton (ARD108762 sau ADV97532), uneori şi în şapte dacă e excelentă.

Deschiderile de baraj pe culorile majore, 4 ♥/♠, au deci tendinţa de a fi jucate mai tari decât celelalte baraje. O solidă majoră cu perspective pozitive, nu numai obstructive, fiindcă descrie mai bine mâna şi consumă în acelaşi timp din spaţiul de licitaţie al adversarilor.

O convenţie, numită NAMYATS, este folosită curent pentru a facilita licitarea unor astfel de mâini. În Namyats jucătorul deschide cu 4 ♣ cerând transferul în 4 ♥, sau cu 4 ♦ pentru 4 ♠.

Când foloseşte convenţia, deschidentul are intenţia de a transmite un mesaj de forţă cu cca 7-7 ½ levate de joc şi de a deosebi mâna de cele slabe, iar, în afara transferului, el

propune și acțiuni pozitive. De pildă : ♠ ADV10987 ♥ 3 ♦ RD10 ♣ 72. Practic, o mână sub deschiderea de 2 ♣. În felul acesta, când face deschiderile normale de 4 ♥/♠, acestea vor fi rezervate barajelor slabe, Namyats fiind destinat celor tari.

Dezavantajul celor care folosesc convenția este că nu mai pot face baraj la nivel de patru cu minorele, ceea ce scade sensibil randamentul. Din acest motiv, majoritatea jucătorilor au rămas partizanii barajelor standard (opt cărți și restul de condiții).

Observație : Deschiderile la nivel de patru pe minore nu sunt frecvente, iar tendința este mai degrabă de a supralicita cu lungimi mari pe minoră.

DESCHIDERILE DE BARAJ LA NIVEL DE CINCI (5 ♣/♦)

Sunt destul de rare, deoarece mâini cu lungimi de nouă cărți sunt puține, și au dezavantajul că sunt prea transparente pentru adversari. Pot declanșa situații delicate cu baraje la nivel de mare șlem, așa că acțiunile trebuie cântărite cu multă grijă. Dar cum *„omletă nu se poate face fără a sparge ouăle"*, teama de culorile majore cere ca și astfel de baraje să fie în joc.

*

Să încheiem acest capitol cu câteva exemple de mâini ce pot fi, sau nu, deschise de baraj și câteva răspunsuri la deschiderile de baraj:

1.	♠ RD109865 ♥ 32 ♦ V9 ♣ 54	Se deschide cu 3 ♠.
2.	♠ DV5 ♥ D9 ♦ 5 ♣ R987654	Pas, 3 ♣ nu este un baraj bun.
3.	♠ - ♥ 7 ♦ ADV87654 ♣ V1093	5 ♦, nevulnerabil.
4.	♠ D987654 ♥ R53 ♦ 4 ♣ V2	Pas.
5.	♠ 3 ♥ RDV9765 ♦ 543 ♣ 62	3 ♥.
6.	♠ ARD10864 ♥ 32 ♦ 765 ♣ 6	4 ♠
7.	♠ 6 ♥ DV109876 ♦ 10 ♣ DV92	3 ♥, nevulnerabil.
8.	♠ RV1087432 ♥ 8 ♦ D73 ♣ 2	4 ♠, nevulnerabil.
9.	♠ - ♥ 74 ♦ 43 ♣ AD10876543	5 ♣.
10.	♠ D1087 ♥ ADV10987 ♦ 7 ♣ 6	4 ♥.
11.	♠ AR107 ♥ D976543 ♦ 7 ♣ 6	Pas, eventual 1 ♥.

Diverse răspunsuri la deschideri de baraj :

1. Partenerul a deschis cu 3 ♠ vulnerabil, și aveți :
   ♠ 985 ♥ 72 ♦ A765 ♣ AR43 — Veți licita 4 ♠.
2. Partenerul a deschis cu 3 ♥ nevulnerabil, și aveți :
   ♠ 42 ♥ D105 ♦ V76 ♣ AD762 — Anticipați pericolul contractului advers de 4 ♠, declarând 4 ♥.
3. Ați deschis cu 4 ♥, adversarii au declarat 4 ♠ și partenerul a contrat. Ce faceți ? Cartea dvs. este :
   ♠ 5 ♥ RD10987632 ♦ 7 ♣ D3 — Veți spune pas, nu ați promis prin deschidere levate defensive și nu aveți dreptul să licitați 5 ♥.

10.

LICITAŢIA CU MARCĂ PARŢIALĂ

Jucătorii versaţi de rober bridge cunosc importanţa pe care o reprezintă existenţa unui scor parţial şi influenţa pe care o are acesta asupra desfăşurării licitaţiei.

Dacă în bridge-ul de concurs, unde fiecare doză este tratată independent şi porneşte de la zero, această problemă nu se pune, în partidă liberă situaţia este tensionată în cazul existenţei unor scoruri parţiale marcate în contul roberului, care permit câştigarea partidei prin adjudecarea licitaţiei la un palier inferior.

Trei astfel de situaţii se întâlnesc : axa proprie are un scor parţial, adversarii îl au, sau ambele axe sunt marcate.

Deşi experţii nu s-au pus de acord, şi disputa între avocaţii care pledează pentru deschideri solide şi cei ce propun unele uşoare când există o marcă nu este tranşată, fără îndoială că licitaţia trebuie ajustată atunci când există un scor parţial.

Importantă în aprecierea acţiunilor este şi vulnerabilitatea în care se găseşte axa.

Cunoaşterea unor tactici speciale în asemenea situaţii poate oferi avantaje considerabile, reflectate în fişa de scor, deoarece adversarii vor fi mai tentaţi să conteste doza înainte de a se declara învinşi în partida respectivă.

Cel mai important avantaj pe care îl conferă existenţa unui scor parţial atunci când se deschide este că nu mai există obligaţia de a gândi la o redeclaraţie, dacă licitaţia partenerului a fost suficientă pentru obţinerea manşei. Licitaţia forcing îşi pierde sensul şi doar considerentele de şlem pot fi eventual analizate. Dar cum, în general, jucătorii de partidă liberă aplică principiul *ia-i banii şi să trecem la alt rober*, mirajul şlemului este rareori luat în seamă atunci când sunt marcaţi. Recunoaşterea unor astfel de mâini, şi conducerea licitaţiei la şlem, va trebui investigată numai dacă deschiderea a fost tare (2 ♣ sau 2 FA), iar partenerul apreciază existenţa unor perspective certe ale unui eventual şlem.

Cei ce pledează pentru deschideri slabe, atunci când axa are un scor parţial, pleacă de la ideea că adversarii, contestând, vor putea fi eventual penalizaţi copios, şi că cea mai bună apărare este atacul. Riscul este că partenerul nu va înţelege că deschiderea este minimală şi se va aventura.

Aşadar, regula cere ca la prima ocazie să nu se continue licitaţia decât dacă partenerul face o licitaţie forcing. Culbertson era partizanul acestei teorii.

Predominantă rămâne însă opinia celor ce pretind deschideri solide, pentru a nu da loc la neînţelegeri asupra atitudinii de urmat în cazul în care adversarii au contestat viguros.

Deschiderile slabe sunt periculoase dacă adversarii sunt vindicativi, fiindcă doza poate scăpa de sub control. Există însă trei licitaţii, care pot fi tactic folosite, cu bune rezultate.

Prima este cea de a deschide cu 1 FA dacă există un scor parțial de 60, cu 1-2 puncte sub limita standard.

A doua este de a deschide cu 1♠, chiar și cu o culoare în patru cărți dacă culoarea este solidă, pentru a face dificilă intervenția adversarilor .

De pildă cu : ♠ ADV8 ♥ AD7 ♦ 876 ♣ 1087.

Cea de a treia se referă la folosirea unei deschideri de baraj, având un scor parțial de 40, cu o mână care de fapt ar trebui deschisă cu unu la culoare.

De exemplu 3 ♣ cu : ♠ 107 ♥ 4 ♦ AV102 ♣ ARV1094.

Partizanii conservatorismului în deschidere cu scor parțial recomandă de asemenea ca răspunsul partenerului să fie cel standard, chiar dacă prin deschidere manșa este asigurată, deoarece, pasând la un scor parțial de 60 după 1 FA spus de partener, licitația competitivă ce eventual se va declanșa va fi mai greu de controlat.

Când adversarii se cramponează în a nu ceda manșa, și urcarea cu încă un nivel ar putea fi nesigură, intervenția lor trebuie penalizată, pentru a marca un scor sigur pentru linia proprie.

Atunci când adversarii au marcă parțială, tactica recomandă să se deschidă lejer, folosind avantajul oferit de poziție, și să se intervină ignorând condițiile de securitate, iar dacă există perspective de manșă, chiar vagi, ea să fie declarată. Prin eventuala ei realizare se anulează și scorul parțial al adversarilor.

Când ambele axe au scor parțial, tendința trebuie să fie de a alege licitații peste care adversarilor să le fie mai greu de intervenit.

În concluzie, la licitația cu scor parțial se poate afirma că predomină considerațiile tactice, iar dialogul trebuie ajustat după calibrul adversarilor, jucătorii versați de partidă liberă fiind avantajați în astfel de situații.

Și o ultimă observație este cea potrivit căreia, dacă în răspuns la o deschidere cu marcă parțială sau în anunțuri ulterioare se depășește fără a fi nevoie nivelul manșei, se consideră, în general, că se face o tentativă de șlem, drept care caracterul forcing al unor anunțuri trebuie respectat și nu ignorat pe motivul că s-a deschis tactic subminimal.

11.

QUIZ DE DESCHIDERI, CONTINUĂRI ŞI DE INTERPRETARE A UNOR SECVENŢE DE LICITAŢIE

A). Aveţi una din următoarele mâini. Cum veţi deschide ?

1)	♠ A105 ♥ 9863 ♦ R109 ♣ AD8	2)	♠ R97 ♥ AR98 ♦ RV107 ♣ 54	3)	♠ ARV95 ♥ RD109 ♦ A52 ♣ 2	4)	♠ RV32 ♥ R107 ♦ AD432 ♣ 9
	1 ♣		**1 ♦**		**1 ♠**		**1 ♦**
5)	♠ RV32 ♥ R107 ♦ ARD43 ♣ 9	6)	♠ A8 ♥ R6 ♦ RV1072 ♣ AR84	7)	♠ D10874 ♥ AR932 ♦ RV ♣ A	8)	♠ RV3 ♥ ADV8 ♦ 104 ♣ AV97
	1 ♦		**1 ♦**		**1 ♠**		**1 FA**
9)	♠ ARD1065 ♥ ARV ♦ AD ♣ R5	10)	♠ R4 ♥ 7 ♦ RV98754 ♣ 1032	11)	♠ RD10764 ♥ 103 ♦ D76 ♣ 72		
	2 ♣		**3 ♦**		**2 ♠**		
12)	♠ D5 ♥ 654 ♦ 7 ♣ ARD10987	13)	♠ 7 ♥ ADV109765 ♦ 765 ♣ 3	14)	♠ - ♥ 8 3 ♦ AD10876543 ♣ 82		
	3 FA		**4 ♥**		**5 ♦**		

B). Sunteţi Sud, licitaţia a ajuns la dumneavoastră şi aveţi una din următoarele mâini. Cum continuaţi ?

	Licitaţia		Distribuţia mâinii dvs.	Răspuns
1)	SUD 1 ♠ ?	NORD 1 FA	♠ ARD1073 ♥ AV8 ♦ AD ♣ 85	**3 FA** (licitaţie practică)
2)	NORD 1 ♦ 2 ♣ 3 ♦	SUD 1 ♠ 3 ♣ ?	♠ 10954 ♥ R9 ♦ D105 ♣ RV62	**3 ♥** Dublul fit justifică efortul, călăuzit spre un 3 FA. A doua soluţie ar fi pas.
3)	NORD şi EST pas	SUD ?	♠ 10987642 ♥ - ♦ A863 ♣ DV	**3 ♠** Şicana de cupă impune acţiunea, deşi principiul cere ca punctele să fie în culoarea propusă ca atu. *„Nici o doză nu seamănă cu alta”.*

4)	NORD 1 ♦ 1 FA	SUD 1 ♠ ?	♠ D876542 ♥ AD53 ♦ - ♣ 103	**4 ♠** Ordinea preferinţelor într-un panel de experţi a fost : 4 ♠, 3 ♠, 2 ♥. Licitaţia de 2 ♥ are avantajul găsirii unui fit 4-4, dar, din nou, considerentele mascării mâinii au primat.
5)	NORD 1 ♠ 2 ♥ 3 ♥	SUD 2 ♦ 3 ♣ ?	♠ D7 ♥ V103 ♦ ADV103 ♣ A53	**4 ♥** Şi deschidentul, dacă are ceva rezerve, ar putea continua.
6)	SUD 1 ♦ 2 ♦ 3 ♥ ?	NORD 2 ♣ 2 ♥ 3 ♠	♠ R5 ♥ RV64 ♦ AR9643 ♣ 7	**4 FA** A sosit momentul Blackwood-ului. A doua opţiune, cue-bid de treflă, deşi nu e control de turul unu.
7)	NORD 1 ♣ 3 ♣	SUD 1 ♠ ?	♠ AV862 ♥ A107 ♦ R9 ♣ 962	**4 ♣** Primează susţinerea, deşi mulţi experţi ar opta pentru un 3 ♥ de clarificare.
8)	NORD 1 ♥ 2 ♦	SUD 1 ♠ ?	♠ V86432 ♥ D3 ♦ R7 ♣ AV4	**2 FA** Onorii pe culorile roşii reevaluează mâna, iar 3 ♣ ar plasa contractul eventual de 3 FA în mâna nepotrivită.
9)	NORD 2 ♣ 3 ♣	SUD 2 ♦ ?	♠ 962 ♥ 7543 ♦ RD ♣ 8652	**4 ♣** Fitul de treflă este tot ce are mâna mai bun, el trebuie comunicat.
10)	SUD 1 ♣ 1 ♠ ?	NORD 1 ♥ 2 ♦	♠ R1063 ♥ 9 ♦ ARD54 ♣ R103	**pas** Partenerul a dat preferinţă, nu este cazul să vă excitaţi
11)	SUD 1 ♣ ?	NORD 3FA* *13-15	♠ D6 ♥ A852 ♦ - ♣ AR86532	**4 ♣** Mai întâi, fiindcă nu jucăm fără de atu cu şicană, şi doi, fiindcă putem avea şlem de treflă, forcing.
12)	NORD 1 ♥	SUD ?	♠ 9 ♥ 1083 ♦ A5 ♣RV109852	**2 ♣** Avem fit de cupă şi scurtimi, dar contractul final este încă incert.
13)	NORD 1 ♦ 2 ♠ 3 ♦	SUD 2 ♦ 3 ♣ ?	♠ A5 ♥ 98 ♦ AR963 ♣ D1062	**3 ♠** Este un cue-bid, atuul este fixat. 5 ♦ ar fi o a doua opţiune.

14)	NORD 1 ♣ 2 ♠	SUD 1 ♠ ?	♠ R10987 ♥ 10843 ♦ A96 ♣ 5	**pas** Deşi, cu 10 P.O.D., parcă ar mai trebui vorbit o dată, caz în care ar fi de licitat 3 ♥. Argumentul ar fi că 3 ♠ nu sunt periclitate şi poate este o manşă de pică (partenerul poate avea : ♠AVxx ♥Ax ♦Vxx ♣Axxx)
15)	SUD 1 ♣ 2 ♣ ?	NORD 1 ♥ 3 ♦	♠ A65 ♥ 4 ♦ D87 ♣ AR9853	**3 ♠** După forcingul Nordului, 3 ♠ este un cue-bid anticipat, pe atu subînţeles de caro, care să-i permită partenerului să aprecieze mâna şi perspectivele – manşă pe cupă, caro, eventual şlem de caro. Nord este probabil 6-5 sau 5-5 pe roşii cu peste 15 P.O.
16)	NORD 1 ♣	SUD ?	♠ V743 ♥ AR9 ♦ 3 ♣ 108632	**1 ♠** Cel mai corect răspuns, cu 8 P.O. Sistemul cere, în primul rând, investigarea culorilor majore.
17)	EST 1 ♥	SUD ?	♠ R6 ♥ D5 ♦ RD7643 ♣ A98	**2 ♦** Nu se poate contra de apel, deşi puncte există, din cauza dubletonului de pică.
18)	NORD 1 ♥	SUD ?	♠ 32 ♥ R109 ♦ R652 ♣ 10832	**2 ♥** Susţinere a culorii partenerului (aveţi fit şi 6 puncte).
19)	NORD 1 ♥	SUD ?	♠ D76432 ♥ 109 ♦ V6 ♣ V85	**pas** Nu aveţi suficiente puncte pentru a vorbi (sunt necesare minimum 6 puncte)
20)	NORD 1 ♥	SUD ?	♠ R108 ♥ 75 ♦ D42 ♣ V10754	**1 FA** Aveţi cele 6 puncte minime pentru a licita şi, neavând fit, declaraţi fără de atu.
21)	NORD 1 ♣	SUD ?	♠ V6 ♥ RDV9 ♦ 1062 ♣ R863	**1 ♥** În căutarea fitului pe majore.
22)	NORD 1 ♣	SUD ?	♠ AD5 ♥ 764 ♦ 98 ♣ V8764	**2 ♣**
23)	NORD 1 ♥	SUD ?	♠ AV642 ♥ D8 ♦ 987 ♣ RV5	**1 ♠** O nouă culoare promite, la primul nivel, minimum 6 puncte, poate mult mai mult.

24)	NORD 1 ♥	SUD ?	♠ 95 ♥ AD87 ♦ R97 ♣ D942	**2 ♦** Această licitație este forcing, mâna este prea tare pentru a susține imediat excelentul fit. Se recurge la acest artificiu și de-abia în turul doi se va oferi fitul.
25)	NORD 1 ♠	SUD ?	♠ 109 ♥ AD8 ♦ V9765 ♣ R53	**1 FA** Răspuns la limita maximă. Culoarea de caro nu arată bine pentru a justifica un 2 ♦.
26)	NORD 1 ♣ 1 FA	SUD 1 ♠ ?	♠ AV1085 ♥ RD963 ♦ 4 ♣ R3	**4 ♥** Aveți o mână cu care se cere să jucați manșa, mai ales că 1 FA-ul deschidentului sugerează o mână echilibrată în care se va găsi un fit probabil de trei cărți pe una din majore.
27)	NORD 1 ♥	SUD ?	♠ V853 ♥ A764 ♦ 98 ♣ D87	**1 ♥** Observați cât de corect este astfel, fiindcă oferiți partenerului, dacă are patru pici, posibilitatea de a le licita la primul nivel.
28)	NORD 1 ♣	SUD ?	♠ V8532 ♥ A764 ♦ 9 ♣ D87	**1 ♠** Cu 5-4, se numește mai întâi cea mai lungă. Cu 5-5, tot pica era corect, cea mai scumpă.
29)	NORD și EST pas	SUD ?	♠ DV874 ♥ DV8 ♦ DV ♣ DV6	**pas** Nu vă puteți permite altă licitație, chiar și în mâna a treia.
30)	NORD 1 ♣	SUD ?	♠ V10743 ♥ D98 ♦ 843 ♣ R10	**1 ♣** Aveți cele 6 puncte minime și o majoră în cinci.
31)	NORD 1 FA	SUD ?	♠ R63 ♥ D108 ♦ AV732 ♣ 97	**3 FA** Mâinile combinate promit manșa și nu aveți majore în patru pentru a trece prin Stayman.
32)	SUD 1 ♦ ?	NORD 1 FA	♠ V9 ♥ AD64 ♦ R875 ♣ A109	**pas** Nu este cazul să mergeți mai departe, partenerul este limitat și nu are majore în patru.
33)	SUD 1 ♦ ?	NORD 1 ♠	♠ RV32 ♥ R107 ♦ AD432 ♣ 9	**2 ♠**
34)	SUD 1 ♦ ?	NORD 1 ♠	♠ RV32 ♥ R107 ♦ ARD43 ♣ 9	**3 ♠** Susținere cu salt, care promite valori suplimentare și fit.

35)	SUD 1 FA ?	NORD 2 FA	♠ AV4 ♥ RV83 ♦ RD10 ♣ D53	**pas**
36)	SUD 1 ♥ ?	NORD 2 ♦	♠ R9 ♥ AV7642 ♦ D10 ♣ R82	**2 ♥** Nu aveţi altă licitaţie, redeclaraţi culoarea în şase.
37)	NORD 1 ♥	SUD ?	♠ R109 ♥ 42 ♦ ADV104 ♣ D75	**2 ♦** Îndepliniţi toate condiţiile pentru această licitaţie.
38)	NORD 1 ♥ 2 FA	SUD 2 ♦ ?	♠ R109 ♥ 42 ♦ ADV104 ♣ D75	**3 FA** Deschidere în faţa altei deschideri = manşa. Cu ţinere în pică şi treflă, este cea mai bună alegere.
39)	NORD 1 ♠	SUD ?	♠ D4 ♥ D7 ♦ RV10853 ♣ V94	**1 FA** Nu 2 ♦, fiindcă nu aveţi 10 P.O. ca să vorbiţi doi peste unu.
40)	NORD 1 FA	SUD ?	♠ RD7 ♥ A62 ♦ R3 ♣ RDV63	**4 ♣** Gerber, cerere de Aşi. Aveţi o mână magnifică, cu speranţe de şlem.
41)	NORD 1 ♠	SUD ?	♠ D1097 ♥ AV3 ♦ 72 ♣ RDV2	**2 ♣** Mâna este prea tare pentru 3 ♠.
42)	EST 1 ♥	SUD ?	♠ RV109 ♥ 82 ♦ AD83 ♣ D104	**contra** Perfect pentru un contra de apel.
43)	NORD 1 FA	SUD ?	♠ RV32 ♥ AV75 ♦ D4 ♣ 632	**2 ♣** Stayman.
44)	V N E S 1♠ - 2♣ ?		♠ A1085 ♥ A6 ♦ AR3 ♣ V864	**pas** Nu puteţi contra de apel, având culorile adversarilor. Uneori nu aveţi ocazia să vă arătaţi forţa. Dacă adversarii ajung în 4 ♠, puteţi contra.
45)	SUD 1 ♦ ?	NORD 1 ♠	♠ R103 ♥ AD107 ♦ AR432 ♣ 9	**2 ♥** Mână tare, cu care invitaţi partenerul să vorbească la nivelul trei eventual, dar împreună aveţi minimum 22 P.O. şi suport.

C). Flexibilitatea în licitație este determinantă în construirea unor secvențe, când vrem să învățăm ce să licităm, și nu doar cum să licităm.

Față de opțiunile posibile, calitatea culorilor trebuie să determine orientarea.

1).	1 ♦ - 1 ♥ 2 ♣	cu :	♠ A 7 5 ♥ 3 ♦ R D 3 2 ♣ A V 9 7 4
2).	1 ♣ - 1 ♥ 2 ♣	cu :	♠ A 7 3 ♥ 3 ♦ R 4 3 2 ♣ A D V 7 4
3).	1 ♣ - 1 ♥ 1 FA	cu :	♠ R V 3 ♥ D ♦ D V 3 2 ♣ A V 10 8 7
4).	1 ♣ - 1 ♥ 1 ♠	cu :	♠ A V 7 ♥ 3 ♦ A 4 3 2 ♣ R D 7 6 5

D). Interpretați următoarele secvențe de licitație, determinând dacă ultima licitație este forcing sau nu și ce tip de mână caracterizează (limite de punctaj, distribuție) :

	Deschi-dent	Repon-dent	A doua vorbire a deschiden-tului	A doua vorbire a repondentului	Semnificația licitației
1)	1 ♣	1 ♦			Forcing pentru un tur, 6 sau mai multe puncte, culoare cel puțin în patru (prioritate pentru majoră).
2)	1 ♣	1 FA			Limitat, 6-10 puncte, nonforcing, distribuție echilibrată fără culoare în patru (exceptând trefla).
3)	1 ♣	2 ♦ (♥,♠)			Forcing de manșă (salt într-o nouă culoare), minimum 15 P.O., culoare în șase sau cinci foarte solidă.
4)	1 ♣	2 FA			Limitat, 11-12, echilibrat, nonforcing dar invitațional, fără patru cărți în cupă sau pică.
5)	1 ♣	1 ♦	1 FA		Nonforcing, 13-15, echilibrat, nu are altă culoare în patru.
6)	1 ♣	1 ♦	2 ♣		Nonforcing, monocolor, mână minimală.
7)	1 ♣	1 ♦	2 ♦		Invitațional, mână medie, fără majoră în patru, 5-4 pe minore.
8)	1 ♣	1 ♦	2 FA		Foarte invitațional, 19-20, distribuție echilibrată.
9)	1 ♣	1 ♦	3 ♣		Foarte invitațional, monocolor, mână maximală.
10)	1 ♣	1 ♥	1 ♠	1 FA	Licitație pasabilă, mână limitată, 6-10, fără suport în culorile deschidentului.
11)	1 ♣	1 ♥	1 ♠	2 ♣	Nonforcing, limitat la 7-10 cu patru trefle (cu un absolut minim,5-6, ar fi li-citat direct 1 ♣ - 2 ♣).

12)	1 ♣	1 ♥	1 ♠	2 ♠	Nonforcing, 7-10 cu patru pici. Cu numai 5-6, probabil că ar fi pasat.
13)	1 ♣	1 ♥	1 ♠	2 FA	Invitaţional, 11-12, cu culoarea de caro gardată. Propune manşa pe FA eventual.
14)	1 ♣	1 ♥	1 ♠	3 ♥	Invitaţional, monocolor, 9-12 P.O.(sau echivalent în P.O.D.).
15)	1 ♣	1 ♥	1 ♠	3 ♠	Invitaţional, 10-11 P.O.(sau echivalent în P.O.D.), cu fit de pică.
16)	1 ♥	1 ♠	1 FA	2 ♦	Nonforcing, nu vrea să joace FA.
17)	1 ♥	1 ♠	1 FA	3 ♦	Cel puţin 13 puncte şi cinci cărţi la caro, forcing.
18)	1 ♥	1 ♠	2 ♦	2 ♥	Descurajator, simplă preferinţă.
19)	1 ♥	1 ♠	3 ♣	3 ♦	Forcing pentru un tur, provocat de deschident (>17).
20)	1 ♥	1 ♠	2 FA	3 ♣	Forcing.
21)	1 ♥	1 ♠	2 FA	4 ♠	Nu este încurajant, deschidentul va trebui să paseze.
22)	1 ♣	1 ♦	3 FA	4 ♦	Forcing, sugerând investigaţii de şlem, a fost depăşit nivelul manşei de 3 FA.
23)	1 ♥	1 ♠	2 ♦	3 ♣	Forcing, cel puţin de manşă, a patra culoare cere ca deschidentul să-şi precizeze distribuţia şi forţa.
24)	1 ♥	2 ♣	2 ♦	2 ♠	Forcing, similar cazului precedent, *a patra culoare forcing.*
25)	1 ♦	2 ♣	2 ♥	2 ♠	Forcing de manşă, ambii parteneri sunt tari, licitaţii inversate, peste 28 de puncte împreună, posibilităţi de şlem.
26)	1 ♥	1 FA	3 ♥		Nonforcing, 15-17, efort pentru manşă dacă repondentul este maximal (8-10).
27)	1 ♥	1 ♠	3 ♥	3 ♠	Licitaţia poate fi pasată. e nonforcing, arată o mică speranţă de manşă dacă deschidentul are un semifit în pică (2).
28)	1 ♥	1 ♠	2 ♦	3 ♦	Arată 11-12 puncte în medie. Încurajator, dar nonforcing. Deschidentul poate pasa.
29)	1 ♥	1 ♠	3 FA	4 ♠	Repondentul a ales contractul final. Urmează pas.
30)	1 ♥	1 ♠	2 ♥	3 ♣	Forcing (orice schimbare de culoare la nivelul trei).
31)	1 ♥	2 ♣	2 ♥	2 ♠	O licitaţie inversată la nivelul doi promite minimum 13 puncte şi este, evident, forcing.
32)	1 ♥	1 FA	3 ♥	3 ♠	Forcing. Repondentul ar fi putut pasa după 3 ♥. Acum deschidentul trebuie să liciteze 4 ♥ sau 3 FA.
33)	1 ♥	2 ♣	2 ♦	2 FA	Nonforcing dar încurajant (11-12). Deschidentul poate pasa dacă este minimal.
34)	1 ♥	2 ♣	2 ♠	3 ♠	Forcing. Repondentul are patru atuuri.

35)	1 ♥	2 ♣	2 ♦	3 ♥	Forcing. Repondentul are cel puțin 12 puncte și un bun fit.
36)	1 ♥	2 ♣	2 ♦	3 ♣	Descurajant. Deschidentul poate licita mai departe numai dacă este maximal.
37)	1 ♠	2 ♠	3 ♣	3 ♠	Descurajant (după licitația de 3♣, invitațională pentru 4♠). Deschidentul trebuie să paseze.
38)	1 ♠	2 ♠	2 FA	3 ♣	Forcing. 2 FA arată cca 17 puncte, iar repondentul ar fi putut pasa ori stopa în 3♠. El vrea să meargă la 3 FA sau 4♠.
39)	1 ♦	1 ♠	2 ♠	2 FA	Invitațional. Repondentul arată 10-12 puncte. Deschidentul poate pasa dacă e minimal..
40)	1 ♣	1 ♠	1 FA	2 ♥	Nonforcing. Dacă repondentul ar fi licitat 3 ♠ în loc de 2 ♥, licitația era foarte încurajantă ; și dacă licita 3 ♣ licitația era forcing.
41)	1 ♦	2 ♥	2 ♠	3 ♠	Probabil șlem. 2 ♥ este forcing de manșă iar 2 ♠ este ambiguu (ca și *one over one*). Susținerea la 3 ♠ promite patru atuuri.
42)	1 ♥	2 ♣	2 ♥	2 FA	Invitațional, nonforcing, 11-12 puncte fără fit în cupă.
43)	1 ♠	2 ♠	3 ♣		Forcing pentru un tur, vrea să joace manșa depinzând de treflele repondentului. (trial bid). Repondentul își va reevalua mâna în funcție de treflele sale.
44)	1 ♥	2 ♣	2 ♦	4 ♥	O mână prea tare pentru a licita imediat 1♥-3♥ (9-12). Are între 13-16 cu un bun fit. Deschidentul poate continua dacă are ceva în plus.
45)	1 ♣	1 ♦	1 ♠	1 FA	1 ♠ este forcing pentru un tur. 1 FA este limitat (7-10). Deschidentul poate pasa dacă este minimal.
46)	1 ♥	1 ♠	1 FA	2 ♦	Nonforcing, nu vrea să joace FA. Deschidentul poate pasa.
47)	1 ♥	1 ♠	1 FA	3 ♦	Forcing (cel puțin 13 puncte).
48)	1 ♥	1 ♠	2 ♦	2 ♥	Descurajator, simplă preferință. Deschidentul poate relicita numai dacă este maximal (peste 17).
49)	1 ♥	1 ♠	2 FA	3 ♣	Forcing de manșă. Deschidentul are 19-20 iar a doua vorbire a repondentului este încurajantă. Posibilități de șlem.
50)	1 ♥	1 ♠	2 FA	3 ♠	Descurajator, dar deschidentul poate licita 4 ♠ dacă cele 19-20 de puncte ale sale sunt de vârf.

12.

REMEMBER

Reţineţi şi reflectaţi asupra următoarelor aspecte prezentate în acest capitol :

- Zonele de deschideri şi răspunsurile.
- Importanţa schimbului exact de informaţii. Acţiunea de limitare a mâinii.
- Reevaluarea mâinii.
- Stricta respectare a condiţiilor de deschidere.
- Câte feluri de mâini are repondentul.
- Cine decide dona.
- Prioritatea culorilor majore, susţinerea culorii majore.
- Principiul forcingului.
- Noţiunile de licitaţii de oprire, invitante, limitate.
- Rezolvarea contractelor de FA
- Licitaţiile de transfer la FA
- Licitaţiile 2 peste 1.
- Cei trei M (minim, mediu, maxim).
- Zonele de contracte.
- Deschiderea în culorile minore.
- Deschiderea pe locul trei.
- Deschiderile speciale de 3 FA, 4♥/♠.
- Licitaţia cu mâini pasate.
- Deciziile de luat la a doua vorbire.
- Rolul repondentului.
- Repetarea culorilor.
- Avantajul de a juca cu atu.
- De câte ori se vorbeşte cu o mână.
- Principiul anticipării.
- Când se licitează *one over one* şi când se decide imediat.
- Două deschideri faţă în faţă = o manşă.
- Importanţa tactică a deschiderilor de baraj.
- Răspunsurile la licitaţia de baraj.
- Conduita licitaţiilor de şlem.
- Ce este a 4-a culoare forcing.
- Repetarea unei culori promite în principiu o carte în plus.

PARTEA A III-a

LICITAȚIA COMPETITIVĂ

A. LICITAȚIA ÎN INTERVENȚIE

1.

PRINCIPIILE PE CARE SE BAZEAZĂ LICITAȚIA ÎN INTERVENȚIE

Principiul lui 2 şi 3 sau regula lui 500 – Factorul Delta – Pas-ul capcană – Ce motive justifică o intervenție ? – Câte feluri de intervenții există ?

Cât de importante sunt declarațiile liniei adverse, aşa numitele ***licitații în intervenție***, adică cele făcute după ce cealaltă axă a deschis licitația, rezultă din statistica care a stabilit că cca 50 % din done se desfăşoară în acest context.

După ce unul din jucători a deschis, pare normal ca, la rândul lor, şi adversarii să dorească să ia parte la licitație, din mai multe motive :

1. să adjudece contractul pentru propria linie.
2. să urce licitația adversă peste limita de securitate reprezentată de forța deținută.
3. să declanşeze eventual o acțiune de sacrificiu împotriva unui contract advers, apreciind că vor pierde astfel mai puțin decât ar realiza adversarii dacă ar fi lăsați să joace.
4. să penalizeze adversarii (câştigând mai multe puncte), dacă aceştia s-au hazardat în licitație peste forța mâinilor lor.

Zona de forță între 18-24 de puncte, în care nu este cert care dintre axe îşi va adjudeca contractul, este cea în care, în principiu, au loc acțiuni competitive.

Este o mare diferență între un jucător care deschide şi unul care intervine. Deschidentul presupune că dona aparține axei proprii, el gândeşte pozitiv, pe când aşteptările celui care face o intervenție sunt mai degrabă negative (chiar şi o manşă este mai puțin probabilă, un adversar fiind deja cunoscut ca având puncte). Dar bătălia trebuie dusă pentru un scor parțial, un atac favorabil, sau pentru împingerea adversarilor peste nivelul la care pot juca în siguranță. Există aşadar importante rațiuni care justifică intervenția.

Rezumând scopurile intervenției în licitație, ele se pot grupa astfel :

- ofensive (*a licita cartea*, a adjudeca un contract propriu, sau a penaliza).
- defensive (un eventual sacrificiu, în caz de manşă sau şlem advers, respectând însă regula unei pierderi mai mici decât cea la care conduce contractul advers).

Este necesar să precizăm că trebuie făcută o distincție clară între intervenția pe locul patru (după două pas-uri), aşa-numita ***redeschidere a licitației*** sau ***réveil***, exemplul tipic de competiție pentru impunerea contractului propriu, şi intervenția pe locul doi, cunoscută şi sub numele de ***intervenție în sandviş***, poziție sensibilă supusă riscului de penalizare (în cazul în care partenerul deschidentului, despre care nu se ştie încă nimic, este tare şi balanța forței înclină net spre adversari).

Rezultă cumva din aceasta că pe locul al doilea sunt excluse intervențiile ?

Nicidecum, doar că intervenientul trebuie să-şi calculeze în primul rând numărul perdantelor din mână atunci când se hotărăşte să acționeze. Nu atât punctele de onor,

cât, mai degrabă, levatele de joc, vor fi cele care contează. El trebuie să îndeplinească anumite condiții de forță, dar în primul rând de distribuție, pentru a putea licita.

Dar cum la bridge se spune, şi pe bună dreptate, că rareori vei găsi o donă care să semene cu alta, multe elemente trebuie luate în considerație atunci când se intervine, şi nu există rețete infailibile ci doar criterii generale de urmat.

Atunci când punctele sunt împărțite între cele două axe (caz presupus şi în *réveil*), sau când sunt prezente distribuții excentrice, licitațiile îmbracă un puternic caracter de competitivitate şi sunt conduse energic. Principiul general recomandă să nu fii însă prea ambițios cu mâini ce pot fi valoroase în apărare (conțin valori defensive) şi să fii agresiv cu cele ce dețin valori distribuționale. Însăşi esența jocului, în care tactica şi strategia au un rol atât de important, impun acțiuni din partea flancului. Nici o axă nu este dispusă să-şi lase adversarul să joace un contract la un palier inferior şi să se limiteze la rolul pasiv de a tăcea. Licitația competitivă este caracteristică în zona contractelor parțiale, pentru că, atunci când balanța înclină net în favoarea uneia din axe, ea nu îşi are rostul. A contesta însă o marcă parțială, doar de dragul de a vorbi, cu riscul unei penalizări de sute de puncte, nu e indicat. Orice acțiune trebuie cântărită, una este să încerci să-ți impui propria culoare, alta să-i împingi pe adversari cu un tric peste posibilități, şi altceva e să te trezeşti cu o penalizare irecuperabilă.

Principiul lui 2 şi 3 sau regula lui 500

Este un principiu de bază asupra căruia trebuie insistat.

Valoarea unui rober se situează pe undeva în jurul a 500 de puncte. Prin urmare, dacă intervenția conduce la o penalizare excesivă, când poate adversarii nici nu pot face manşa, ea a fost imprudentă. 500 de puncte reprezintă trei căderi contrate nevulnerabil, respectiv două căderi contrate vulnerabil, de aici regula celor 2 sau 3 căderi. Cu alte cuvinte, limita de pierdere rezonabilă în încercarea de a salva manşa este de 500 de puncte. Iar ceea ce nu trebuie scăpat din vedere este aprecierea vulnerabilității. În poziția nevulnerabil intervenția poate fi mai lejeră, dar ea devine periculoasă în poziția inversă. *(se va face frecvent referire la regula lui 2 şi 3, dată fiind importanța ei).*

Să luăm două exemple : după 3 ♣ este justificată o intervenție de 3 ♦ cu o mână tip ♠ 85 ♥ R53 ♦ ARV9876 ♣ 5, deoarece ea se produce la adăpostul a şase / şapte levate de joc ; în schimb, nu este recomandabil de a o face cu o mână structurată astfel : ♠ R98 ♥ R74 ♦ AV743 ♣ D5 deoarece, deşi conține 13 P.O., dacă partenerul nu are nimic util să completeze cartea, se poate cădea de patru, cinci ori.

Principiile generale ale licitației vor fi deseori reluate şi explicitate în contextul licitației în intervenție.

Factorul Delta (α)

Un important criteriu de apreciere, insuficient cunoscut şi adesea ignorat, este cel legat de numărul de cărți deținute de intervenient în culoarea de deschidere adversă. Cu cât are mai puține, cu atât poate interveni mai viguros.

Acest coeficient se poate determina scăzând din numărul cărților din culoarea proprie, propusă a fi atu, numărul celor din culoarea adversă. Cu cât cifra obținută (aşa-

zisul *Delta*) este mai mare cu atât riscul este mai mic. De exemplu : adversarul a deschis cu o cupă şi dumneavoastră aveţi îndeplinite condiţiile pentru a interveni cu o pică. Pica este în şase, cupa este în doi, deci delta este 6-2=4. Dar dacă aveţi doar cinci pici şi în schimb patru cărţi la cupă, delta va fi 5-4=1 şi intervenţia devine mai riscată.

Principiul zice „să intervii cu îndrăzneală, *bridge-ul nu este un joc pentru cei timizi*, când eşti scurt în culoarea adversarilor, şi să stai în banca ta când ai lungime în culoarea inamicului".

Pas-ul capcană

Foarte multe mâini, care ar justifica o deschidere, se impun a fi pasate pe locul doi atunci când adversarul a deschis, fiindcă forţa lor e mai curând defensivă decât ofensivă.

De exemplu, cu ♠ xx ♥ DVx ♦ ADxx ♣ RDxx, deşi mâna conţine punctele pretinse unei deschideri, ea nu este ideală unei intervenţii dacă adversarul din dreapta a deschis cu 1 ♣, 1 ♦, sau 1 ♥ (doar peste 1 ♠, un contra de apel ar fi fost acceptabil). După 1 ♦ de pildă, mâna nu este suficient de tare pentru 1 FA ; contra de apel este exclus din cauza slăbiciunii la pică, iar pentru o intervenţie simplă de unu la culoare nu este respectată condiţia de a deţine o culoare în cinci. Fără o culoare suficient de lungă pentru un *delta* favorabil, chiar şi cu 18 puncte uneori se impune un pas. Când conformaţia mâinii sugerează un posibil misfit, adversarii nu vor avea joc uşor. Un astfel de aşa-numit *pas capcană* se face sperând că dona va fi réveil-ată de partener.

Să luăm un alt exemplu : aveţi ♠ Ax ♥ RD10xx ♦ RDV ♣ Vxx şi în dreapta se deschide cu 1 ♥. Ce faceţi ?

Chiar şi cu unele mâini foarte puternice (16-18 P.O.) care ar justifica o intervenţie de FA, având lungimea în culoarea deschidentului, se recomandă un pas de tip „capcană" drept cea mai potrivită acţiune. Poate partenerul va contra de apel şi veţi fi în măsură în turul următor să decideţi varianta ce va aduce mai multe puncte, manşa sau o penalizare substanţială.

O altă mână potrivită unui *pas capcană*, pe deschiderea adversă de 1 ♠, ar arăta astfel: ♠ RV875 ♥ R7 ♦ RV5 ♣ AD10.

Ce motive justifică o intervenţie ?

Există patru raţiuni :

1. pentru a atrage atenţia partenerului că intervenientul are o culoare frumoasă şi o mână bună. Acest lucru este important deoarece axa va putea eventual să-şi adjudece licitaţia şi să realizeze o marcă parţială, poate chiar o manşă. Sau va considera că este profitabil un sacrificiu, dacă adversarii vor declara manşa, ori poate că ambiţia îi va face să liciteze peste nivelul contractului optim pentru ei şi vor cădea.
2. pentru a indica un atac; informaţie esenţială, în special dacă adversarii se decid să joace FA.
3. pentru a ocupa din spaţiul de licitaţie, ceea ce îi poate împiedica pe adversari să găsească cel mai bun contract (valabil în special la intervenţiile cu salt).
4. pentru a arăta partenerului că intervenientul deţine o mână excepţional de tare.

Întrucât scopul primar al intervenției nu este neapărat cel de a realiza o manșă, ci de a dirija apărarea, ea nu este datoare să țină seama de numărătoarea rigidă a punctelor, întrucât factorul determinant al acțiunii rămâne legat de lungimea și forța culorii.

O observație esențială care trebuie totuși făcută este cea conform căreia, dacă mâna este potrivită pentru intervenție, aceasta trebuie făcută. Neefectuarea intervenției la timp poate fi costisitoare ulterior.

După cum deschiderile au fost grupate în mai multe categorii în funcție de forța și conformația mâinilor, tot așa, și intervențiile îmbracă mai multe forme. Fiecare modalitate de a interveni comunică partenerului un anumit mesaj legat de caracteristicile de forță și de distribuție a mâinii. Respectând riguros procedurile, acesta va avea posibilitatea de a aprecia cea mai potrivită atitudine de adoptat în licitația competitivă declanșată.

Câte feluri de intervenții există ?

Posibilitățile de a interveni au fost structurate astfel:

1. *Intervenție simplă, prin culoare.*
2. *Intervenție prin contra de apel.*
3. *Intervenție prin FA.*
4. *Intervenție prin FA neobișnuit*
5. *Intervenție prin 3 FA*
6. *Intervenția după deschiderea adversă de două slabe*
7. *Intervenția după deschiderile adverse de baraj*
8. *Intervenție prin cue-bid*
9. *Intervenție cu bicolore*
10. *Intervenție prin réveil*

Funcție de tipul de intervenție folosit, partenerul intervenientului va folosi cele mai potrivite continuări pe care le propune sistemul, determinate de caracteristicile mâinii proprii.

Concluzii

* Tipul de intervenție și răspunsurile partenerului trebuie să fie bine puse la punct în cadrul sistemului, deoarece scopul acțiunii poate fi unul constructiv sau unul distructiv, și licitațiile nu se conduc haotic. Nu se pot anunța la fel mâinile tari și cele slabe. Știind că pentru fiecare palier de licitație sunt necesare încă 2-3 puncte în plus, jucătorii sunt datori să cântărească în permanență riscurile asumate prin intervenție.

* Informațiile oferite printr-o intervenție corectă sunt importante fiindcă ele dirijează acțiunile ulterioare ale flancului.

* Alegerea modalității de a interveni este decisă exclusiv de tipul mâinii, iar principiile teoretice ale licitației competitive susțin că, atunci când s-a reușit transmiterea de la bun început a caracteristicilor mâinii, acțiunile ulterioare devin mai ușoare.

* Licitația în intervenție, și conducerea licitației competiționale, nu are șabloane tot atât de severe ca licitația necontestată. Respectând principiile pretinse de *common sense bridge*, aici se recunoaște jucătorul care „are fler" de bridge-ist. În acest compartiment al jocului se remarcă cei ce dovedesc pricepere în prezumtiva reconstituire a distribuției și forței în jurul mesei, știu cum să acționeze și știu mai bine *„până unde se întinde plapuma"*.

2.

INTERVENȚIA PRIN CULOARE

Intervenție simplă directă la primul nivel – Intervenție prin culoare la nivelul doi – Intervenție cu salt – Intervențiile cu bicolore – Intervențiile cu mâini tari – Intervențiile cu culoare în patru

Intervenția simplă directă la primul nivel

În licitația competițională primează valorile distribuționale, este greșit a fi prizonierul punctelor de onor, mulți argumentând, incorect, „cum era să vorbesc, am doar patru puncte..." Bridge-ul modern este foarte agresiv, fără *a te da însă pe gheață* doar fiindcă ai venit să joci și nu vrei să taci. Uneori, cel ce știe să zică pas este mai înțelept decât cel ce ține neapărat să vorbească.

Dacă pentru deschiderea de unu la culoare calitatea culorii poate lăsa de dorit - pretențiile nu sunt riguroase, se poate deschide și cu o culoare slabă, spartă, sau doar în patru - , intervenția la culoare este bazată pe culori bine legate, în cinci sau mai lungi.

Un excelent test pentru a decide intervenția este așa-numitul "**test de calitate**" – totalul dat de lungimea culorii plus numărul de onori din culoarea respectivă trebuie să fie egal sau mai mare decât nivelul preconizat al palierului de vorbire. De exemplu, dacă intenționați să interveniți la nivel de doi (=8 levate), lungimea culorii de intervenție trebuie să fie de cinci cărți cu trei onori, sau șase cu doi. Testul calității culorii poate fi probat cu eficiență și în cazul deschiderilor de baraj.

Decizia de a interveni nu trebuie sub nici o formă gândită, așa cum s-a menționat deja, numai în termeni legați de punctele deținute. **Factorul cel mai important de luat în seamă este calitatea culorii.** Aflându-vă pe locul doi, în poziție delicată, nu trebuie să uitați că în dreapta s-a deschis iar cel din stânga se poate găsi în măsură de a vă pedepsi printr-o penalizare severă dacă nu aveți o culoare bună care să vă procure levate de joc.

De calitatea culorii de intervenție este legată întreaga apărare și, de asemenea, consecințele atacului, dacă linia dvs. nu a obținut contractul. Din acest motiv principiul recomandă ***să evitați intervențiile cu o culoare pe care nu ați dori să v-o atace partenerul*** (culoare slabă, spartă, fără onori), atacul într-o astfel de culoare ar putea fi dezastruos.

O intervenție la nivel de unu nefiind rigidă, nu este bazată așadar pe numărarea punctelor de onor; ea are, în principiu, aproape întotdeauna același nivel de forță ca deschiderea de unu la culoare, dar nu promite automat o deschidere, sau mai degrabă neagă existența unei deschideri solide. A nu avea puncte în culoarea adversă este de dorit.

Observație : în bridge-ul de înalt nivel intervenția simplă la primul nivel nu respectă riguros condițiile cerute pentru o deschidere, dar pentru începători se recomandă ca ele să fie respectate.

Condițiile de punctaj pot fi așadar sub cele pretinse pentru deschidere. De la 11 la maxim 16 puncte, culoare frumoasă minimum în cinci (atenție la coeficientul delta, este incorectă intervenția cu o mână având α negativ). Mai apoi, pentru fiecare palier suplimentar, exigențele vor crește cu câte 2 puncte, respectiv o levată. Dacă s-a deschis cu 3 ♦ de pildă, pentru a interveni cu 3 ♥ sunt necesare peste 15 puncte, și în nici un caz nu trebuie neglijat numărul de levate perdante.

Intervenția directă la culoare se face dacă aveți o bună distribuție, capabilă să ofere ea singură, fără susținere de la partener, patru-cinci levate de joc. Numărul acestora este mai important decât punctele de onor deținute.

Principalele motive care pledează pentru o intervenție printr-o culoare sunt :

1. indică partenerului o bună culoare. Evitați deci, așa cum s-a spus, să licitați o culoare spartă, pe care nu vă puteți baza sau în care nu ar fi de dorit atacul.
2. indică un bun atac partenerului, dacă adversarii câștigă licitația.
3. consumă din spațiul adversarilor de licitație (ex.: 1 ♠ după 1 ♣; îi privați de posibilitatea de a mai vorbi, netulburați, la primul nivel).
4. găsind eventual susținere în culoarea de intervenție la partener, veți putea mai ușor să jenați licitația adversă, făcându-i să depășească nivelul la care îi îndreptățesc valorile proprii.
5. ușurează calea pentru un eventual sacrificiu rezonabil.

În considerațiile ce se iau în calcul la intervenție, factorul de vulnerabilitate și regula lui 500 funcționează la fel ca și la deschiderile de baraj. Orice licitație de sacrificiu este rentabilă doar dacă ea compensează pierderea pe care o va produce realizarea contractului advers. Puteți cădea 500 de puncte ca să salvați un rober, dar nu vă puteți permite să oferiți 800 de puncte adversarilor (trei căderi, vulnerabil, contrate) când ei nu au nici măcar o manșă de jucat.

Decizia de a interveni direct, la culoare, se va lua deci în funcție de următorii factori:

a) calitatea culorii
b) vulnerabilitatea
c) nivelul la care urmează a fi făcută
d) formula de joc – rober bridge, concurs de perechi sau de echipe
e) factorul uman, înțelegând prin aceasta nivelul partenerului și calitatea adversarilor
f) situația partidei (la rober bridge)

Răspunsurile la intervenția simplă directă

De îndată ce o intervenție în licitație se bazează în primul rând pe existența unei bune culori, și mai puțin pe deținerea unui anumit număr de puncte, dacă aplicăm acestui principiu regula lui 2/3, nivelul de vorbire al partenerului intervenientului poate fi determinat de aportul de levate câștigătoare pe care este în măsură să-l ofere partenerului său. Ceea ce presupune ca acțiunile sale să nu se producă decât în cazul că există șanse de manșă. Dacă partenerul unui deschident se străduie să țină licitația deschisă și cu un

minimum, în cazul intervențiilor la culoare nu se aplică aceeași regulă, deoarece intervenientul neagă în principiu o mână forte.

După o intervenție a partenerului, un jucător poate de la bun început să-și analizeze mâna, constatând următoarele :

a). este foarte slab și nu poate lua parte la acțiune (între 0-5 puncte). Nu are joc.
b). deține o parte din valori și consideră că va participa la o licitație competițională pentru cel mai bun câștig (între 6-11 puncte).
c). are o mână tare, echivalentă unei deschideri (peste 12 puncte) și speră să joace chiar și o manșă dacă partenerul nu a intervenit minimal.
d). cântărește oportunitatea unor acțiuni penalizatoare.
e). are în vedere o apărare mergând până la sacrificiu, cu o mână slabă și numai cu valori distribuționale.

Cum trebuie să se manifeste partenerul intervenientului ?

El este dator, în principiu, să anunțe contractul pe care speră să îl realizeze, având aceleași criterii valorice de apreciere ca și după o deschidere obișnuită.

Răspunsurile la intervenția partenerului nu sunt însă în întregime similare cu cele la deschidere, din două motive : avem de-a face cu o culoare de atu deja cvasicertă (lungă și bine structurată), iar mâna este uneori sub minimum pretins pentru deschiderile de unu la culoare. Deci, pe când la o deschidere încă nu se știe cert cu ce atu se va juca, după o intervenție este altfel. Dacă partenerul nu oferă susținere, el poate pasa, chiar și cu 8-10 puncte. În schimb, el este dator să susțină liber culoarea intervenientului de îndată ce are trei atuuri, chiar și cu o mână extrem de slabă. Ceea ce nu exclude ca un răspuns neutru, cu susținere sau FA, să nu fie folosit câteodată în scopuri tactice, urmând ca o nouă culoare să fie considerată ca nonforcing, sugerând în primul rând o aversiune față de culoarea intervenientului.

Schema de răspunsuri se va structura astfel:

a) susținere simplă – fit cu trei cărți sau mai multe, punctaj 5-10 P.O.D. Uneori și un dubleton cu onor superior, dacă altă licitație mai potrivită nu este posibilă și se impune contestarea contractului advers.
b) susținere cu salt – excelent fit cu minimum patru cărți, dar și valori distribuționale (scurtimi) ; punctaj până în 9 P.O.D.
c) declararea manșei – fie cu convingerea că poate fi realizată, fie cu scopuri de baraj. Punctaj situat în jurul a 12 P.O.D.
d) cue-bid (licitarea culorii adverse) – nu este forcing decât un tur. Este făcut cu fit, în scopul clarificării intervenției partenerului, cu dorința de a juca manșa. Punctaj peste 11 P.O.D. Mâna aparține axei proprii. După răspunsul partenerului, numirea unei noi culori este forcing.
e) culoare nouă – calitate excelentă a culorii, nonforcing, neagă susținere în culoarea propusă de partener, dar poate avea și scopuri tactice. Punctaj 7-11 P.O.D.
f) splinter (culoare nouă cu dublu salt, ex.: 1 ♣ - 1 ♥ - pas - 3 ♠) – o convenție care promite excelent fit, scurtime în culoarea licitată, o forță care cere jucarea manșei. Punctaj peste 12 P.O.D.
g) culoare nouă cu salt (ex.: 1 ♣ - 1 ♥ - pas - 2 ♠) – invitațional, arată o excelentă culoare, mai puține valori defensive, absență de fit. Punctaj peste 11 P.O.D.

h) FA – standard, mână echilibrată ca distribuție, culoarea de deschidere a adversarilor stopată. Punctaj 8-11 P.O.

i) FA cu salt – invitațional, dar cu dorință mare de a juca manșa. Dublă ținere în culoarea adversă. Punctaj peste 13 P.O.

Câteva comentarii :

* Susținerea simplă a intervenției are întotdeauna tenta de a iniția acțiuni de baraj și nicidecum constructivă, ca o măsură ce ridică nivelul dialogului advers. Doar când susținerea intervenției nu poate fi făcută din lipsă de suport, este îndreptățită licitarea unei culori noi, dar asta presupune :

- fie o culoare lungă și tare care ar îndeplini mai bine rolul de atu decât cea a partenerului
- fie puncte împrăștiate, ce justifică o vorbire, dar care nu sunt potrivite pentru FA din lipsă de stop în culoarea adversarului, și propune doar un nou contract, licitații nonforcing.

* Dacă adversarul din dreapta dvs. a susținut culoarea deschidentului, un calcul simplu vă va permite să vă apreciați răspunsul, așa-zisul *free bid* (licitație liberă), la intervenția partenerului. Pentru a mai fi făcut, el trebuie să se bazeze pe un minim de 5-8 puncte, deoarece cu mai puține sunteți absolvit de obligația de a vorbi. Sunt considerate ca necesare 2-3 extra-puncte pentru a vorbi la un palier și mai înalt, dacă sunteți dispus să-l atingeți. Deci, dacă un *free bid* la primul nivel se situează între 5-8 puncte, la al doilea ar trebui să aibă 9-10 puncte și 11-13 la nivelul trei.

* Răspunsurile partenerului în apărare sunt mai stricte decât în atac, o culoare nouă este nonforcing și indică doar un contract ce ar putea fi jucat. Chiar și licitația cu salt într-o nouă culoare este forcing doar un tur. Singura licitație forcing de manșă este cue-bid-ul.

* Susținerea cu salt este invitațională în limita unui 9 P.O.D., cu fit excelent, și cere decizie din partea intervenientului în funcție de forța deținută.

* Declararea directă a manșei este o armă cu două tăișuri, deoarece poate decide adversarul să treacă în apărare și să se sacrifice. Poate fi și un gambling, așa că, dacă mâna este tare, se recomandă alte licitații (cue-bid) pentru a preciza acest lucru. La o astfel de licitație factorul psihologic este determinant, analizat cu expertiză.

* Cue-bidul (licitarea culorii adverse) este licitația de mare forță dar, deși extrem de invitațional pentru manșă, decizia se va lua în colaborare cu partenerul, căruia i se cere să precizeze calitatea intervenției.

* Răspunsurile prin FA sunt standard și permit partenerului să aprecieze, în funcție de cum îi arată mâna, ce decizie este potrivită. Un 3 FA direct este zis pentru a fi jucat iar partenerul nu va rectifica decât dacă are o mână absolut minimală nepotrivită pentru FA.

* Deoarece licitarea unor noi culori este invitațională și neagă fitul, ea este făcută cu intenții competitive în lupta pentru adjudecarea donei.

* Folosirea Splinter-ului presupune un nivel de expertiză ridicat, un sistem de licitație bine pus la punct între parteneri. Nu poate fi folosit cu parteneri ocazionali și poate conduce la greșite interpretări, dar face parte din marile convenții ale bridge-ului modern și este aplicat de bunii jucători.

* Cel mai important aspect în acțiunile întreprinse după o intervenție făcută printr-o culoare, este clarificarea caracterului și implicațiilor pe care le ridică, dacă partenerul intervenientului licitează o culoare nouă. De aceea vom aprofunda speța.

Să revedem mai întâi ce spun principiile de bază :

a) dacă se poate susține culoarea de intervenție, aceasta este obligația primordială.

b) dacă se poate face o licitație de concluzie, ea trebuie făcută.

c) dacă mâna este tare, acest lucru trebuie comunicat cât mai rapid partenerului.

Dar partenerul intervenientului, în loc de aceste soluții constructive, licitează o culoare nouă. Aspectul pozitiv este că „nu-i rău că are ceva valori" și principiul cere ca, dacă intervenientul are un fit, este de data aceasta obligația lui să-l susțină. Al doilea aspect este că în culoarea de intervenție partenerul este mai mult ca sigur scurt. Iar al treilea este că licitația lui sugerează totuși valori limitate și că, potrivit principiilor generale, licitația trebuie considerată nonforcing.

După intervenție, ambițiile liniei sunt limitate și ceea ce se urmărește în primul rând este cea mai potrivită parțială și împingerea adversarului peste limita de securitate. Este totuși cazul să se facă deosebire între două astfel de licitații, bazat pe deducții impuse de licitația adversă.

De exemplu :

a). 1 ♣ - 1 ♠ - 2 ♣ - 2 ♥. Partenerul intervenientului nu poate avea o mână proastă, ci exact una sub un răspuns forcing, deoarece adversarul și-a limitat mâna.

b). 1 ♣ - 1 ♠ - 2 ♦ - 2 ♥. De data aceasta partenerul are o cupă frumoasă, dar nu poate avea o mână tare.

Când partenerul licitează o nouă culoare iar intervenientul mai are o altă culoare în cinci sau eventual în patru, situația este simplă. De exemplu, după :

1 ♣ - 1 ♠ - pas - 2 ♥
3 ♣ - ? cu : ♠ A10932 ♥ V7 ♦ RD932 ♣ 2, licitația de 3 ♦ este O.K.

Întrebarea este când este cazul să se reliciteze culoarea proprie, știut fiind că partenerului nu îi convine ? Principiul zice să o relicitați doar dacă este în șase și frumoasă și nu doar fiindcă nu v-a plăcut ce ați auzit din partea partenerului. Acceptabil este în special în cazurile în care adversarii au pasat. De exemplu, după :

1 ♣ - 1 ♥ - 1 ♠ - 2 ♦
pas - ? cu : ♠ V9 ♥ RDV1098 ♦ R32 ♣ D2, se poate licita 2 ♥, datorită excepționalei calități a culorii, deoarece aveți și susținere la caro.

Concluzionând, principiul cere să se susțină culoarea partenerului, dacă acesta a introdus o nouă culoare. După :

1. 1 ♣ - 1 ♦ - pas - 1 ♠
2 ♣ - ? cu : ♠ R87 ♥ 1032 ♦ AD1092 ♣ 32, se va spune 2♠.

2. 1 ♣ - 1 ♥ - pas - 1 ♠
2 ♣ - ? cu : ♠ R97 ♥ AD932 ♦ A432 ♣ 3, se vor licita 3 ♠.

Intervenția prin culoare la nivelul doi

Dacă condițiile pretinse pentru o intervenție la primul nivel pot fi uneori aproape „frivole", pentru nivelul doi (de exemplu: 1 ♠ - 2 ♥) ele devin mai exigente. Mâinile slabe sunt automat eliminate. O intervenție la nivel de doi egalează condițiile pretinse unei deschideri. O solidă culoare de atu și ceva forță pe alături.

După o deschidere de 1 ♠ de pildă, o mână potrivită unei intervenții de 2 ♥ ar fi :

♠ 32 ♥ ADV1074 ♦ 105 ♣ AV9.

Vulnerabilitatea rămâne factor determinant iar flexibilitatea intervenției depinde, ca în toată strategia licitației competiționale, de context și de discernământul jucătorului.

Răspunsul partenerului intervenientului este condus exclusiv de intențiile de a contesta în continuare sau de a licita manșa cu valori adecvate. Aceeași strategie de răspunsuri ca și la intervenția simplă la primul nivel.

Intervenția cu salt

Până în anii '60 intervenția cu salt (de exemplu: 1 ♥ - 2 ♠) era considerată ca fiind foarte tare, dar cum frecvența unor astfel de mâini este pe undeva de 1 la 200, odată cu trecerea la conceptele moderne în bridge, teoreticienii au ajuns la concluzia, aproape unanim acceptată, că este mult mai practic să folosești licitațiile în intervenție cu salt ca fiind slabe și să încerci să semeni confuzie când nu ai carte, decât să rezervi paliere pe care ai rar prilejul să le folosești.

Licitația modernă a renunțat definitiv la a considera intervențiile cu salt în culoare drept tari. Intervențiile cu salt sunt de baraj. Bridge-ul competitiv este o luptă pentru adjudecarea contractului și pentru jenarea licitației adverse.

Este avantajos mai întotdeauna, cu o mână distribuțională, a face un baraj, atât pentru a o descrie cât și pentru a tăia din palierele de vorbire ale adversarilor, limitându-le posibilitățile.

Cu o mână tare, în schimb, nu este cazul să se sară paliere, sunt alte căi la îndemână pentru a o face cunoscută.

Intervenția cu salt slabă limitează drastic forța și descrie clar lungimea, atrăgând imediat atenția partenerului asupra absenței valorilor defensive. Se deschide astfel mult mai ușor calea spre eventuale sacrificii mai puțin costisitoare decât contractul advers.

Cel mai important factor de luat în considerare este vulnerabilitatea (ghidându-ne după regula lui 2/3). Apoi, numărul levatelor defensive, mâna nu are două levate defensive imediate (doi Ași), calculul se face numai în levate de joc. Forța în onori este localizată în culoarea licitată.

De exemplu, după deschiderea de 1 ♣ a adversarilor, o mână ideală pentru o intervenție cu salt de 2 ♠ ar fi : ♠ RD10987 ♥ 32 ♦ D109 ♣ 73.

Similar se pot face și intervenții cu dublu salt, de exemplu 1 ♦ - 3 ♥, dar în acest caz lungimea culorii este mai mare iar ținuta în onori mai bună.

Răspunsurile partenerului intervenientului (după o intervenție cu salt slabă)

În principiu, dacă partenerul vorbește pozitiv, el suplinește numărul de levate pretinse de licitația făcută de intervenient. Iată o schemă de răspunsuri :

a) susținerea culorii, chiar cu un onor în doi sau fit, este o continuare de baraj în general, făcută pentru a închide din spațiul de vorbire.

b) o nouă culoare este naturală și nonforcing. Sugerează o bună culoare de joc posibilă și misfit în cea a partenerului. Uneori, în cercurile de experți, poate fi făcută și în scopuri tactice, pentru a dirija atacul, în realitate având fit de refugiu.

c) declararea directă a manșei, atât cu scopuri tactice cât și cu perspectiva de a o realiza. Dar o astfel de acțiune atrage aproape întotdeauna un sacrificiu din partea adversarilor, treziți brusc din atac în apărare. Prin urmare, dacă partenerul are o mână tare, care acoperă levatele perdante ale intervenientului și asigură diferența necesară pentru a face manșa, este mai bine să cue-bideze sau să treacă prin FA.

d) 2 FA (după o intervenție făcută pe majore), este o licitație codificată care cere, în perspectiva manșei, ca partenerul să-i transmită unde are un singleton sau șicană. Dacă nu are o astfel de distribuție, el își relicitează culoarea.

Intervenția cu mâini tari

Știm deja că intervenția la nivel de unu pe culoare se situează până la o limită superioară de 15/16 puncte.

Cu mâini mai tari, de peste 16, nu se recomandă intervenția directă prin culoare. Mai întâi se contrează (ca un apel), iar după răspunsul obligat al partenerului, dacă se licitează o culoare, se transmite mesajul unei mâini tari, de obicei monocolore.

De exemplu, având o mână cu ♠ ARD1076 ♥ 32 ♦ AR9 ♣ R2 , după deschiderea adversă de 1 ♥, mai întâi se va contra și apoi se va spune culoarea.

Partenerul intervenientului va fi cel care va decide dacă este cazul să se joace manșa. Având cărți utile, fără preocupare pentru fit în atu, el trebuie să o declare, dar poate și pasa dacă consideră că nu oferă câștig suficient în levate.

Prin înțelegere cu partenerul, și prin cue-biduri se transmit mâini excepționale, dar altfel structurate.

Intervenția cu o culoare în patru

O întrebare ce se pune frecvent este, „poți interveni cu o culoare în patru?"

La primul nivel, uneori, ca o excepție care confirmă regula, se poate. Două principii violați însă: nu aveți culoare în cinci, iar delta poate fi egal cu zero. Dar, dacă n-o spuneți acum, când o mai puteți face ? Iată un exemplu : după 1 ♥ urmată de două pas-uri, se poate licita 1 ♠ având : ♠ ARV10 ♥ V432 ♦ A32 ♣ V10.

Dacă acceptăm că mâinile diferă mereu și sunt destule cazuri ce nu pot fi descrise ideal, principiul care recomandă ca intervenția să fie făcută cu o culoare de minimum cinci cărți se cuvine a fi amendat. Există, din rațiuni tactice, nevoia de a interveni și cu o culoare în patru uneori. În primul rând pentru că trebuie intervenit, și în al doilea rând

fiindcă un altfel de tip de intervenție mai potrivit nu există. Câteva exemple vor demonstra justețea acțiunii :

1. ♠ R D 10 9
   ♥ 3 2
   ♦ A D 5 3
   ♣ R 5 3

   După o deschidere pe o minoră, licitați 1 ♠.

2. ♠ R D V 9
   ♥ A 5
   ♦ 3 2
   ♣ V 7 6 5 4

   După 1 ♦, licitați 1 ♠.

3. ♠ A R D 9
   ♥ 7 6 5
   ♦ D 9 2
   ♣ 10 9 8

   După 1 ♥, licitați 1 ♠.

În astfel de situații importanți rămân următorii factori :

1. culoarea trebuie să fie foarte bună
2. intervenția poate fi făcută numai la primul nivel
3. factorul delta nu influențează negativ acțiunea, din contră, este util deoarece probabil partenerul are scurtime în culoarea de deschidere

Câteva sfaturi privind speța :

a) Deoarece intervenția, în cazul că nu obțineți contractul, poate avea influență asupra apărării şi în special asupra atacului, evitați să o faceți cu o culoare care nu ați vrea să vă fie atacată (o culoare slabă şi spartă), concept de care s-a mai pomenit.

b) Intervenția simplă prin culoare după deschiderea de 1 FA tare a adversarilor, trebuie să fie considerată ca una din cele mai periculoase licitații, deoarece partenerul deschidentului se găseşte într-o poziție ideală de a contra de penalizare, dacă potențialul defensiv al lor îndreptățeşte o astfel de acțiune.

c) Secretul unei bune intervenții stă întotdeauna într-o distribuție excentrică a mâinii, respectiv, pe lângă culoarea lungă, singletoane sau şicane care să dea peste cap şi să neutralizeze apărarea adversă.

Ca o concluzie, rămâne de reținut că, respectând condițiile pretinse, fără a neglija nici un moment riscurile unei intervenții hazardate, axa în apărare are datoria de a participa la lupta care se duce pentru adjudecarea donei. Consecințele neintervenției la timp o pot face mult mai riscată ulterior.

3.

INTERVENȚIA PRIN CONTRA DE APEL

Scopul unei intervenții prin contra de apel – Ce condiții se cer pentru o intervenție prin C.A. – Răspunsurile la contra de apel – Redeclarația celui ce a dat contra de apel – Vorbirea partenerului deschidentului – Cazuri speciale după o intervenție prin C.A. (pas de penalizare, free bid, cue-bid)

Un contra de apel (C.A.) este o modalitate de intervenție după ce linia adversă a deschis (de exemplu, 1 ♦ - contra). Ar fi irațional să considerăm acest contra ca unul de penalizare.

C.A. este considerată cea mai simplă și practică intervenție, inclusă în toate sistemele, încă de când a început să fie jucat contract bridge-ul. Mesajul pe care îl cere un contra de apel este de a găsi o culoare de joc după ce adversarul a deschis, fără a consuma din spațiul de licitație, iar avantajele acestei intervenții sunt de necontestat.

La contra de apel se recurge când nu există o culoare lungă pentru a interveni cu ea, dar există, în schimb, toleranță pentru celelalte trei culori (minimum 4-3-3), garantând în același timp punctajul echivalent pentru a deschide.

Este important să se înțeleagă că nu se contrează în direct o deschidere adversă pentru a o penaliza, o astfel de acțiune nu este considerată profitabilă și ar putea conduce eventual adversarii spre un contract mai bun.

O greșeală frecvent comisă de jucătorii lipsiți de experiență este de a contra de apel fără susținere pentru una din culorile nelicitate. Un contra de apel are o singură regulă de aur : ca să fie corect dat, trebuie să fie bazat pe o mână cu unsprezece cărți în celelalte trei culori (cu scurtime în culoarea adversă).

Contra de apel de tip A.

Este contra-ul clasic, bazat pe condițiile de bază.

Dacă cel ce a contrat este minimal, just o deschidere oarecare, nu este indicat să mai facă de bunăvoie o licitație ca răspuns la culoarea selectată de partener, decât dacă intervenientul are serioase valori suplimentare, sau dacă răspunsul partenerului a fost forcing și i se cere să meargă mai departe dacă posedă plusvalori.

Acest tip de contra de apel este cel mai comun și o să-l numim *contra de apel de tip A.*

Contra de apel de tip B.

El trebuie efectuat atunci când se deține o mână foarte puternică, cu o culoare foarte solidă, sau una de tipul FA tare, și cu care nu este potrivită doar o intervenție simplă.

Mâinile de 17-19 puncte cu o culoare puternică nu se descriu bine prin intervenții simple deoarece partenerul nu are la îndemână informațiile necesare pentru a continua, având valori situate în jurul a 7 puncte, și astfel posibilitatea unei manșe este ratată.

Luând în considerare faptul că – dacă va face doar o intervenție simplă la culoare sau va spune 1 FA – riscă să rămână în afara manșei, este mai bine ca în astfel de cazuri intervenientul să debuteze inițial printr-un contra de apel.

Contra de apel de tip C.

Sunt mai puțin folosite în licitația standard.

În bridge-ul competițional însă, mulți joacă acest tip de contra de apel, care nu promite suportul cerut de contra-ul de apel de tip A. Experții italieni, și în special cei polonezi, nu spun printr-un astfel de contra de apel decât „am deschidere".

Folosirea unor asemenea de contre de apel în licitații competitive poate crea confuzii sau greutăți adversarilor și este o armă defensivă frecventă, însă poate crea neînțelegeri grave cu partenerul atunci când acesta alege culoarea.

Contra de apel de tip D.

În fine, prin înțelegere între parteneri, pot fi jucate și contre de apel care să semnifice suport doar pentru două din cele trei culori rămase, dar o asemenea utilizare convențională a contra-ului face deja parte din arsenalul jucătorului de concurs în cadrul unui sistem bine pus la punct. Ne vom limita așadar la folosirea contrelor de tip A și B.

Un contra de apel, pentru a fi considerat ca atare, trebuie dat la prima ocazie de a vorbi. Dacă la începuturile contract bridge-ului se considera că un contra de apel nu se putea da decât la nivel jos, în bridge-ul modern concepția este de a-l folosi practic fără limită superioară, chiar și la nivelul patru, în special după deschiderile de baraj, dar în standardul conservator el se aplică până la nivelul trei inclusiv.

Un alt principiu recomandat este cel care pretinde ca cel ce contrează de apel o culoare majoră, cupă sau pică, promite automat patru cărți în cealaltă majoră, dar nu este condiție absolută și sunt permise derogări.

Un C.A. este considerat ca o licitație forcing deoarece obligă partenerul să vorbească chiar dacă este nul. Acesta poate *„chema salvarea"* dacă nu a licitat, justificându-și pas-ul prin lipsa de puncte; partenerul lui nu a contrat de penalizare, i-a cerut să vorbească. La rândul său, cel ce a contrat de apel nu trebuie să uite că mâna partenerului poate fi extrem de slabă, acesta a fost obligat să liciteze.

Tactic, în anumite situații, un C.A. poate fi dat și cu o mână absolut minimală condițiilor pretinse, compensat însă de o distribuție ideală, 4-4-5-0. În special dacă adversarii au o marcă parțială și se recomandă licitații mai agresive sunt permise licențe.

Scopul unei intervenții prin contra de apel

Ca și la celelalte modalități de a interveni, scopul este cel de a obține adjudecarea donei cu perspectiva găsirii celui mai bun fit. Un contra de apel cere partenerului ca el să fie cel care alege atuul, deoarece fitul este garantat în orice culoare.

Efectuat în cadrul unei licitații competitive, concomitent cu găsirea celei mai bune culori de atu (cea mai lungă la partener), se va aprecia și nivelul la care se dorește să ajungă licitația, determinându-se automat spre cine înclină balanța donei.

Cel care contrează de apel îl face răspunzător pe partener în alegerea celei mai bune culori spre a deveni atu. Este deci clar că, răspunzând la un contra de apel, vi se cere să licitați cea mai lungă culoare, dar trebuie să încercați să transmiteți partenerului în același timp și o informație privind felul cum arată mâna atât ca distribuție cât și ca forță, pentru ca el să fie în măsură să aprecieze forța combinată a celor două mâini. Principiul cere repondentului ***să-și liciteze imediat întreaga forță a mâinii***.

Contra de apel este o armă redutabilă, care poate fi folosită şi în situaţiile în care adversarii au licitat două culori, trebuind să fie înţeles ca un apel pentru celelalte două culori nelicitate (de exemplu : 1 ♦ - pas - 1 ♥ - contra, este un apel de a alege între pică şi treflă).

Ce condiţii se cer pentru o intervenţie prin contra de apel

Pentru ca un contra de apel să fie corect dat, se cere respectarea următoarelor condiţii :

1. existenţa echivalentului unei deschideri, chiar minimale, dar fără limită superioară.
2. fit prezumat în celelalte culori. Cel puţin 11 cărţi în celelalte trei culori nelicitate, mâini de tipul 4-4-4-1, 4-4-3-2, 5-4-4-0, cu scurtime în culoarea deschidentului.
3. sau o mână foarte puternică ce va fi declarată ulterior. De exemplu, cu :
   ♠ AR2 ♥ RDV976 ♦ A5 ♣ 32 , după deschiderea adversă de 1♣ se intervine prin contra şi nu cu 1♥.

Cu bicolore nu este folosit C.A., ci se intervine licitând culoarea mai scumpă, cu speranţa de a avea posibilitatea de a o mai spune şi pe a doua şi de a găsi astfel un fit, sau se apelează la convenţiile speciale care comunică astfel de mâini.

Contra-ul de apel este o intervenţie care se foloseşte împotriva deschiderilor de culoare, naturale, dar nu şi împotriva deschiderilor de 1FA tari. Un contra dat deschiderii de FA are o altă semnificaţie şi în principiu este considerat ca o propunere de penalizare, fiind dat cu o mână care este echivalentă la rândul ei cu o deschidere de FA tare.

Cum se răspunde la un contra de apel ?

Care sunt obligaţiile repondentului ?

1. să selecteze şi să-şi liciteze cea mai lungă culoare.
   De exemplu, având ♠ AV109 ♥ 109543 ♦ 32 ♣ 54, după 1♣ - contra - ?, va alege cupa.
2. să-şi precizeze conformaţia mâinii. Prin asta se înţelege forţa în puncte de onor, distribuţia (dacă e tip FA sau nu), eventuala intenţie de a bara sau de a se sacrifica.
3. să declare de la bun început întreaga forţă pe care o deţine.
4. să nu paseze decât în cazuri speciale.
5. să ia în calcul levatele de scurtime.
6. să aprecieze plasamentul cărţilor de onor în funcţie de deschident, depunctând valorile care sunt prost plasate.

Răspunsurile la contra de apel nu sunt ghidate după o scală rigidă de puncte care să decidă automat. Motivul este lesne de explicat. Contra de apel este o licitaţie competitivă. Factori multipli influenţează valoarea mâinii (mână bună, mână proastă), distribuţii excentrice etc. Ceea ce este unanim acceptat este că după un contra de apel trebuie să se vorbească.

Singurul caz în care este admis ca repondentul să paseze este dacă consideră că are mai bune şi mai multe atuuri decât deschidentul. În felul acesta el transformă contra-ul de apel într-unul de penalizare.

În asemenea situații se recomandă ca atacul partenerului să fie atu, pentru a extrage atuuri din ambele mâini ale adversarilor și a le reduce potențialul de tai.

Dacă după un contra de apel adversarul de pe locul trei vorbește, repondentul poate pasa cu mâini extrem de slabe, 0-5 puncte, va face un free bid la cel mai jos nivel având 6-8 puncte, și va vorbi cu salt dacă are 9-12. Vom reveni asupra subiectului.

Cum va licita repondentul ?

1. anunțând o culoare la cel mai jos nivel (1 ♦ - contra - pas - 1 ♠), cu 0-7 puncte.
2. anunțând o culoare cu salt (1 ♦ - contra - pas - 2 ♠), cu 8-10 puncte și patru cărți.
3. anunțând o culoare cu dublu salt (1 ♦ - contra - pas - 3 ♠), cu 9-11 puncte și cinci cărți.
4. anunțând direct manșa (1 ♦ - contra - pas - 4 ♥), cu peste 11 puncte cu cinci cărți, sau 8-10 puncte cu șase cărți.
5. cue-bidând (1 ♦ - contra - pas - 2 ♦), cu peste 13 puncte.
6. anunțând 1 FA , cu 7/8-10 puncte, fără culoare majoră, mână echilibrată și stop în culoarea adversă.
7. anunțând 2 FA, cu 11-12 puncte, fără majoră, mână echilibrată și țineri în culoarea adversă.
8. anunțând 3 FA, cu 13-15 puncte, mână echilibrată și țineri în culoarea adversă.

Observații :

* Răspunsul de 1 FA pe contra-ul de apel al partenerului este considerat ca un răspuns pozitiv ce trebuie creditat în limita a 7/8 puncte cu stop (eventual două) în culoarea adversarului, și nu unul de curtoazie. Cu o altfel de mână, decât cea tipică fără atuului, corect este să se facă o alegere de culoare, chiar și în trei la nevoie, mai ales dacă mâna e foarte slabă.

* De îndată ce ați fost obligați să vorbiți oricât de slabi sunteți și ați dat un răspuns minim, mâna nu promite nimic în afară de lungime în culoarea spusă.

* Evaluarea mâinii, răspunzând la un C.A., cere să calculați aproape în exces punctele de scurtime (1-3-5), să adăugați câte un punct pentru fiecare lungime peste patru cărți în culorile nelicitate, dar să scădeți valorile din culoarea adversarului - în special Dama și Valetul (care nu se numără), precum și Riga, dacă el se găsește cumva înainte de deschident.

* Alegerea culorii, atunci când mâna este slabă (0-7 puncte) și se face o licitație la cel mai jos nivel posibil, se va face după următoarele criterii :

a) cealaltă majoră (dacă este în patru)
b) cea mai lungă culoare
c) cea mai apropiată (dacă mai multe culori au lungimi egale și mâna este minimală, 1 ♥ după 1 ♦).

* Se zice că orice contra de apel umblă în primul rând după un răspuns pe o culoare majoră, dar nu trebuie ignorat faptul că, dacă el se produce după o licitație de baraj și nivelul este înalt, mâinile excentrice rămân un avertisment pentru proaste distribuții în jurul mesei. Când un jucător este foarte lung într-o culoare, a priori trebuie să-l considerați scurt în culoarea dvs.

* O licitație cu salt este justificată cu o mână medie, și este încurajatoare dar nu forcing absolut. Adeseori cu 9 - 11/12 puncte și un contra de apel în față, o manșă este posibilă, dar alteori nu.

* Cu mâini tari, de peste 12 puncte, răspunsurile se fac pornind de la prezumția că trebuie jucată manșa :

a) dacă repondentul are o culoare proprie bună, trebuie să o declare imediat. De exemplu cu : ♠ DV9765 ♥ A3 ♦ 32 ♣ R32 , va licita:
1 ♦ - contra - pas - 4 ♠ .

b) cu ținere în culoarea de deschidere și o culoare minoră lungă, un 3 FA ar fi cea mai potrivită alegere.
Cu : ♠ 65 ♥ R54 ♦ A9 ♣ RD8765 , va licita :
1 ♥ - contra - pas - 3 FA.

c) cu incertitudine asupra celei mai potrivite manșe, soluția constă într-un cue-bid (licitarea culorii de deschidere a adversarului), cu mesajul : *partener, solicit să alegi tu manșa pe atuul ce-l dorești*. De exemplu, cu :
♠ A83 ♥ RV92 ♦ 32 ♣ RD97 , licitația cea mai bună va fi :
1 ♦ - contra - pas - 2 ♦

Redeclarația jucătorului care a contrat de apel și continuarea licitației

Clasând mâna acestuia, vom regăsi cinci categorii posibile :

a) o mână minimală , până în 13 puncte
b) o mână medie , 14 - 15 puncte
c) o mână maximală , peste 16 puncte
d) o mână de tip FA
e) o mână extrem de puternică cu o culoare independentă

Cum se va continua cu fiecare dintre ele?

- Dacă răspunsul partenerului a fost minim, indiferent de cât de bun este fitul, el va pasa. Doar o mână maximală îl îndreptățește să invite la manșă (nu să o declare direct), ridicând cu un tric răspunsul partenerului. Acesta va reevalua mâna și, dacă se situează în zona 5-8 puncte, o poate accepta.
- Își va preciza mâna licitând propria culoare dacă are o mână extrem de puternică, iar partenerul va declara manșa dacă oferă ceva figuri utile, respectiv levate certe.
- O nouă culoare este considerată aproape forcing absolut, foarte invitațională.
- Declară FA dacă a avut un astfel de tip de mână. În bridge-ul modern se intervine mai rar decât în trecut direct cu 1 FA având 16-18 P.O. Acțiunea debutează cu un C.A. și apoi este confirmat tipul de mână. Repondentul va continua ca și în cazul deschiderii de FA.
- Susține cu salt culoarea spusă de partener, având o mână maximală de peste 17 puncte. Este greșit să declari singur manșa și este suficientă această susținere cu caracter invitațional, deoarece partenerul poate este nul și a vorbit obligat. Bridge-ul fiind un joc în doi, un parteneriat bine pus la punct cu o judecare logică a licitației va conduce în orice caz la înțelegerea mesajului.
- Recurge la cue-bid, cu mână foarte puternică.

Un răspuns minimal al partenerului, care în principiu neagă perspectivele de manşă, nu va impune neapărat abandonarea totală a licitaţiei, deseori se va combate în continuare pentru o marcă parţială prin alte acţiuni competitive.

Schematizând aşadar cele de mai sus, cel ce a contrat de apel procedează în continuare astfel:

- dacă răspunsul a arătat o mână care se situează între 0-8 puncte :
  - cu până la 15, pasează
  - cu 16 - 17, licitează culoare sau spune FA
  - cu mai mult, licitează cu salt, cue-bidează
- dacă răspunsul a promis o mână între 9-12 puncte :
  - cu 12 - 13, pasează
  - cu 14 - 15, invită la manşă
  - cu 16 sau mai mult, declară manşa sau licitează o nouă culoare, licitaţie considerată forcing şi care promite o culoare în cinci

Cazuri speciale legate de o intervenţie prin C.A.

a) ***pas-ul de penalizare.*** Se referă la situaţia în care repondentul pasează un contra de apel al partenerului. El nu este permis decât dacă are o secvenţă lungă şi tare în culoarea deschidentului. Un minim de 5-6 P.O. în culoarea respectivă şi nici o altă licitaţie potrivită. De exemplu, după 1 ♦ - contra - pas - ? cu ♠ 95 ♥ 32 ♦ RV10954 ♣ R32, el poate pasa. Dar în nici un caz dacă are un atu de tipul 1098654.

Principiul cere ca partenerul să atace în culoarea deschidentului, chiar şi din singleton, pentru a extrage atuuri din ambele mâini ale adversarului.

b) ***free bid,*** sau ***licitaţie liberă*** (în cazul intervenţiei), este o situaţie care apare când adversarul din dreapta vorbeşte, după un contra de apel al partenerului.

Dacă partenerul deschidentului a licitat (după contra), având o mână nulă se va pasa (cade obligaţia de a vorbi). Dacă totuşi jucătorul licitează, se spune că a avut o vorbire liberă, aşa-numita *free bid*, şi trebuie creditat cu peste 5/6 puncte, dar nu mai mult de 8.

- cu 9-11 puncte : va propune o culoare, licitând-o cu salt (2 ♥ după 1 ♦)
- cu 12 puncte şi peste : va face un cue-bid în culoarea adversă (2 ♦ după 1♦), cerând partenerului să aleagă el culoarea.
- cu 7-10 puncte : va spune FA, cu distribuţie echilibrată şi ţinere în culoarea adversă, fără culoare majoră în patru.
- cu 11-13 puncte : va licita 2 FA, cu distribuţie echilibrată şi 1 1/2 ţineri în culoarea de deschidere, fără majoră în patru.

O licitaţie liberă poate fi făcută şi cu o mână minimală (cca 5 puncte), cu condiţia ca repondentul la C.A. să aibă o mână bicoloră de minimum 5 - 5 cu scurtime în culorile adverse. Cu peste 9/10 puncte va licita cu salt.

Important de reţinut este că, făcând o licitaţie liberă, comunicăm existenţa a minim 5/6 puncte, pe când, în lipsa vorbirii partenerului deschidentului, eram obligaţi să licităm şi cu zero puncte.

Nici free bid-ul şi nici licitaţia cu salt nu sunt forcing de manşă, analiza partenerului va decide acţiunile ulterioare. Dacă, după contra de apel, adversarul a intervenit şi parte-

nerul a pasat, ca regulă generală nu se continuă licitația decât dacă aveți valori adiționale (și nu o intervenție de apel minimă).

c) *cue-bid.* Dacă, de pildă, în răspuns la un contra de apel partenerul face un cue-bid, trei posibilități sunt de luat în considerație. Cea standard și mai normală ar fi că este tare, dorește manșă sau chiar șlem, și cere celui ce a contrat de apel să aleagă culoarea lui cea mai bună. O alta ar fi că este tare și sugerează stop în culoare (As sau manque), iar cea de a treia că ar accepta și o manșă pe FA dacă cel ce a contrat de apel ține culoarea. În cadrul sistemului, trebuie aleasă și pusă la punct opțiunea care va fi folosită.

Dacă răspunsurile la un contra de apel sunt în principiu simple și explicite, sarcina intervenientului de a găsi cea mai bună continuare va deveni mai puțin dificilă.

Concluzii

* Prima observație importantă de reținut este că după un contra de apel nu este voie să se paseze, chiar dacă mâna este nulă, fiindcă nu asta a cerut partenerul prin contra.

* Contra de apel este o licitație flexibilă și, prin secvențele ulterioare de descriere (licitații cu salt, invitaționale sau cue-biduri), poate fi cea mai redutabilă armă în licitația competitivă.

* Extrem de importantă este reevaluarea distribuțională și configurația mâinii repondentului, care trebuie să-și descrie imediat întreaga forță a mâinii, ușurând astfel sarcina ambilor parteneri.

* Cel ce contrează de apel îl face răspunzător pe partener de alegerea celui mai bun atu.

* Se pune în mod constant întrebarea dacă un contra de apel, dat pe o deschidere de culoare majoră, promite neapărat patru cărți în cealaltă majoră. Este de dorit să fie așa în 90 % din cazuri dar, pe de altă parte, așa cum s-a arătat, cea mai bună intervenție după 1 ♥ adversă, având ♠ R98 ♥ 72 ♦ AV75 ♣ RDV6, rămâne tot un contra. Dacă se pasează cu o astfel de mână, în loc de a contra, consecințele pot fi mai grave.

* Mulți începători, ignorând principiile unui contra de apel (care pretinde explicit toleranță în celelalte trei culori și scurtime în culoarea de deschidere), contrează, de pildă, deschiderea de 1 ♥ cu o mână de tipul : ♠ R95 ♥ AV583 ♦ D95 ♣ D3. Nu numai că este greșit (sigur este misfit cu partenerul), dar era un moment potrivit pentru un „*pas capcană*", despre care s-a vorbit deja.

* Cei ce contrează la întâmplare, cu o mână ordinară, de tipul ♠ AD72 ♥ 93 ♦ R54 ♣ RV83 (după o deschidere de 1♦), se fac vinovați de ignorarea principiilor cerute de C.A. Regula spune să nu contrezi cu o mână banală reprezentând doar o deschidere minimală, dacă nu îți va conveni ca partenerul să liciteze o anumită culoare. În cazul de față, de pildă, culoarea de cupă spusă cu salt, sau declarată după un eventual FA spus de partenerul deschidentului. Cu astfel de mâini, vrând-nevrând, este corectă abținerea.

* Contrele de apel trebuie să se bazeze pe distribuții potrivite. Există anumite mâini excelente cu care trebuie pasat doar fiindcă nu ai dori să auzi partenerul licitând o culoare pe care nu o poți susține corespunzător. De exemplu, în secvența de licitație :

1 ♥ - pas - 4 ♥ - contra ; acest contra este tot de apel, și ești îndreptățit să îl dai cu mâna ♠ ADV4 ♥ 3 ♦ AD96 ♣ DV97, dar nu și cu ♠ ARV ♥ A63 ♦ D3 ♣ A7632. Adversarul probabil va cădea de două ori, dar ce se va întâmpla dacă, contrând de apel, partenerul va licita 5 ♦ ? În bridge, orice licitație veți face, trebuie să vă gândiți la ce ar putea spune partenerul.

4.

INTERVENȚIA PRIN 1 FA

Deși intervenția prin 1 FA după deschiderea adversă cu unu la culoare figurează ca o modalitate de a participa la licitație, și o găsim în toate manualele, îndeosebi în cele din perioada '50-70, ea tinde în prezent să fie mai rar folosită direct, întrucât perspectivele de manșă sunt destul de reduse atunci când un adversar a deschis. De fapt, această intervenție este mult mai riscantă decât o deschidere de 1 FA (când se deschide cu 1 FA nu se știe încă nimic despre forța partenerului, pe când atunci când se intervine se știe că unul din adversari este tare, iar punctele lipsă pot fi în stânga, în timp ce partenerul poate fi nul).

Ținând cont de dezavantaje, licitația modernă recomandă mai degrabă soluția de a contra mai întâi de apel și de a comunica apoi forța și distribuția prin anunțarea fără de atuului.

Fără a încerca să vă recomandăm să renunțați la utilizarea acestei intervenții, vă propunem să apreciați, ca dealtfel în orice acțiune întreprinsă în intervenție, când este potrivită folosirea ei. Mulți jucători, care nu evaluează corect mâna și consecințele licitației, au tendința de a-i transmite rapid partenerului informația că au o mână echivalentă unei deschideri de FA și nu judecă la rece derularea în continuare a licitației. Pe de altă parte, există și mâini cu care tot 1 FA rămâne cea mai descriptivă intervenție.

Condiții cerute de o astfel de intervenție

- echivalentul unei deschideri tari de FA (15-18 P.O.).
- repartiție echilibrată
- minimum un stop în culoarea în care adversarii au deschis (ideal două), dar nu neapărat în toate celelalte.
- minimum patru levate defensive.

Răspunsurile partenerului

Cunoscând exact caracteristicile mâinii intervenientului, partenerul va folosi aceleași răspunsuri ca și la deschiderile directe de 1 FA.

- va pasa dacă este minimal (sub 7 puncte) și nu are nimic util de transmis.
- va licita la nivel de doi una din celelalte trei culori. Această licitație este STOP, slabă, și arată că ar vrea să joace o parțială pe acea culoare; sau va ajunge în ele prin licitații de transfer, dacă s-a înțeles astfel cu partenerul.
- cu 8-9 P.O. și distribuție echilibrată va invita la manșă spunând 2 FA.
- cu 10 sau mai multe va declara :
    a) manșa pe FA, în special dacă în culoarea adversarilor consideră că poate contribui cu valori utile (stopuri)
    b) declară manșa directă pe celelalte culori, cu valorile necesare contractului
    c) licitează 2 ♣ Stayman dacă vrea să orienteze contractul spre o manșă pe majore (pe deschiderea adversă pe minore)

d) va face o invitație de manșă licitând la palierul trei (de exemplu : 1 ♥ - 1 FA - pas - 3 ♠)
e) va decide alte continuări, în cazul în care adversarul de pe locul trei va vorbi.

Observație : în cercurile de experți acest convențional Stayman (cerere de majoră) a fost înlocuit cu un cue-bid (2 ♦ sau 2 din majora din deschidere), pentru a cere partenerului să spună una din majore sau majora nelicitată.

De exemplu, secvența 1 ♥ - 1 FA - pas - 2 ♥ *(cere pică). Jucând astfel,* 2 ♣ *devine o licitație naturală care cere oprirea licitației la acest nivel.*

Ce se întâmplă dacă partenerul deschidentului licitează ?

Dona devine competitivă în cea mai obișnuită formă și necesită o abordare mai atentă a implicațiilor posibile deoarece palierele cresc.

Cel mai grav este, și acest lucru se întâmplă adesea, ca partenerul deschidentului să contreze intervenția. Acest contra, standard este interpretat ca fiind unul de penalizare. El transmite informația că balanța punctelor este înclinată în favoarea adversarilor, și partenerul intervenientului va trebui să rezolve situația astfel :

- pas = mână echilibrată, slab, nimic de propus. Intervenientul va trebui să se descurce singur. Acesta va căuta fie un refugiu într-o culoare (el poate avea o minoră în cinci), fie va pasa sau va recontra. Dacă o va face, acest tip de recontra (cunoscut sub numele de recontra S.O.S.) cere imperios partenerului să aleagă cea mai lungă culoare a sa, chiar dacă o are în trei (presupunând că lungimea lui cea mai mare ar fi în chiar culoarea deschidentului).
- va licita imediat culoarea sa cea mai lungă, la nivel minim sau chiar cu salt (1 ♥ - 1FA - contra - 3 ♦), cu vădită tendință de sacrificiu și, ca la orice licitație de baraj, cu scopul de a tăia din palierele de vorbire ale adversarilor.
- va putea face alte licitații convenționale, de expert, în care va apela la o vorbire codificată pentru a-și descrie mai bine distribuția. Tendința este de baraj. De exemplu, 1 ♠ - 1FA - contra - 2 FA descrie o bicoloră 5 - 5 pe minore, slabă, și cere partenerului să plaseze contractul în minora pe care o are mai lungă.

După ce partenerul intervenientului a decis, deschidentul, la rândul lui, va aprecia cum să continue. El poate ignora penalizarea propusă de partenerul său, ceea ce în principiu presupune că are o mână dezechilibrată, bună doar în ofensivă și minimală.

În concluzie, trebuie reținut că licitația competitivă declanșată după o intervenție prin FA este extrem de delicată, calculul valorii mâinii se va baza în mai mică măsură pe forță și mai mult pe valorile distribuționale și plasamentul onorilor în culorile adversarilor. Prin urmare, vă recomandăm să jucați tendințele moderne ale licitației; cu mâini echivalente unei deschideri de 1 FA să contrați deschiderea adversă, în loc să vă descrieți automat mâna licitând FA. Mesajul va fi astfel mai facil de transmis și capcanele mai ușor evitate.

5.

INTERVENȚIA PRIN 2 FA (NEOBIȘNUIT)

Această intervenție, descrisă și într-un alt capitol, cunoscută sub denumirea de ***fără de atu neobișnuit***, nu vrea să sugereze nicidecum o mână și mai tare decât cea pretinsă de intervenția cu 1 FA (15-18 P.O.), ci una ce prezintă o bicoloră de 5 - 5 pe minore, sub forța pretinsă unei deschideri.

Ea cere partenerului să aleagă cea mai bună (cea mai lungă) minoră pe care o are, atunci când adversarii au deschis cu o majoră.

Cunoscând conceptul modern al teoriei **levatelor totale** de a bara licitația adversă, partenerul, cu două-trei cărți va oferi susținerea simplă la nivel minim, iar cu patru cărți o va face cu salt (de exemplu: 1 ♥ - 2 FA - pas - 4 ♣) sau chiar cu dublu salt (de exemplu: 1 ♠ - 2 FA - pas - 5 ♦), făcând mai dificilă decizia adversarilor.

6.

INTERVENȚIA PRIN 3 FA

Făcută direct fie după o deschidere de o culoare, fie după o deschidere de două slabe (precizată ca atare de către adversari), sugerează dorința de a juca manșa ca primă alternativă. Nu trebuie confundată cu o deschidere directă de 3 FA Gambling.

Evident că partenerul va putea aprecia dacă aceasta este cel mai bun contract.

De multe ori (în special în cazul deschiderilor adverse de baraj - care își ating astfel scopul, tăind din palierele de licitație care ar permite o mai bună investigare), intervenția de 3 FA nu rămâne totuși decât un *gambling*, un pariu, care uneori va reuși, alteori nu.

De pildă, după o deschidere de 1 ♠, cu o mână care arată astfel :

♠ R10 ♥ D103 ♦ ARDV63 ♣ AD,

cea mai practică licitație rămâne tot 3 FA.

7.

INTERVENȚIA DUPĂ DESCHIDERILE ADVERSE DE DOUĂ SLABE

Intervenția simplă – Intervenția cu salt – Contra de apel – Prin 2 FA – Tratări sofisticate (Licitarea bicolorei – Licitația de 4 FA)

Pentru a contracara deschiderile de două slabe (2 ♦/♥/♠), care apar frecvent, există diverse soluții dar, în general, cei care joacă standard le rezolvă procedând astfel :

1. prin intervenție simplă
2. prin intervenție cu salt
3. prin contra de apel
4. prin intervenții naturale de 2 FA sau 3 FA

Să le luăm pe rând :

1. ***Intervenția simplă*** pretinde valorile pentru o deschidere spre medie (Me) și cere în general o culoare în șase (sau în cinci solidă).

2. ***Intervenția cu salt*** este tare și invitațională. Să nu uităm: când în dreapta noastră s-a deschis slab, o licitație cu salt trebuie considerată tare. Nu se face baraj pe baraj. Se pretinde o culoare în șase sau șapte cărți cu 14-16 P.O. De exemplu, după 2 ♥, cu :

♠ AD109876 ♥ 3 ♦ R5 ♣ AD2 , se vor licita 3 ♠.

3. ***Contra de apel*** : punctaj de deschidere garantat, neapărat scurtime în culoarea de baraj și obligatoriu patru cărți în majora nelicitată sau în ambele, dacă deschiderea a fost de 2 ♦. Toate contrele după baraje până la nivelul patru sunt considerate de apel.

4. ***Intervenția prin 2 FA*** sugerează o bună deschidere de FA, de la 15 frumoase la 18 P.O. și cel puțin o ținere în culoarea de baraj. *Dacă adversarii au deschis cu un baraj la nivel de trei, pentru a declara 3 FA pretențiile se situează undeva între 17-22 P.O.*

5. ***Tratări mai sofisticate***. Deoarece presupun mai mult decât *common sense*, ele cer cunoașterea perfectă de către cei doi parteneri a sistemului preconizat și capacitatea de a dialoga în cadrul lui. Le recomandăm doar celor cu un nivel de expertiză ridicat :

* cue-bid-ul direct (2 ♠ - 3 ♠)

- promite o minoră lungă liberă (ex.: ♠ 63 ♥ A5 ♦ ARDV987 ♣ D9).
- dacă barajul este 3 ♣/♦, cue-bid-ul promite deschidere și cel puțin 5-5 pe majore.
- dacă barajul este 3 ♥/♠, cue-bid-ul promite 5 - 5 în cealaltă majoră plus o minoră neprecizată pe care partenerul, dacă vrea s-o afle, va continua licitând 4 FA. Această intervenție descrie mâini excelente deoarece contractul va ajunge poate foarte sus.

(ex.: 3 ♥ - 4 ♥, cu ♠ ARV98 ♥ 5 ♦ 2 ♣ AR10976).

* după o deschidere de 2 slabe, o bicoloră 5 - 5 majoră + minoră poate fi licitată cu salt în culoarea minoră.

* iar după 2 ♥/♠, sau 3 ♥/♠, sau 4 ♥/♠, o licitație de 4 FA descrie o bicoloră minoră (ex.: ♠ 5 ♥ 6 ♦ RD1098 ♣ ADV965) ; o altă variantă, valabilă doar după 2 ♥/♠, propune ca licitația de cue-bid cu salt (4 ♥/♠) să reprezinte tot o bicoloră minoră, puternică de data aceasta (ex.: ♠ 5 ♥ 6 ♦ ARV93 ♣ ARV1072).

8.

INTERVENȚIA DUPĂ ALTE DESCHIDERI ADVERSE DE BARAJ

Diferența între conduita acțiunilor competitive după deschiderea adversă de unu la culoare vizavi de cea de după o deschidere de baraj este enormă. Prima este o acțiune tipic competitivă, care în majoritatea cazurilor nici nu are ca obiectiv manșa. În al doilea caz intervenția este ofensivă, denotă că balanța punctelor este înclinată în favoarea intervenientului, intențiile sunt de manșă sau chiar de șlem, dar spațiul de manevră este redus.

Majoritatea experților au căzut de acord că cele mai potrivite rezolvări ale apărării împotriva deschiderilor de baraj la nivel de trei, rămân :

- intervenția printr-o culoare (ceea ce sugerează o mână monocoloră)
- prin contra de apel (pentru cea mai lungă culoare a partenerului)
- prin FA (pentru a fi jucate).
- licitarea directă a manșei.

Comentând modalitățile de intervenție, vom observa :

1) Culoare

Pentru ca o intervenție prin culoare să fie justificată, fiind vorba de palierul trei, sunt necesare peste 15-16 puncte și o culoare puternică (de șase cărți); nu este recomandabil și este riscant ca intervenția să fie făcută cu o culoare spartă.

Spre deosebire de intervențiile simple, ce se petrec la primul palier și unde în cadrul unei licitații competitive o culoare nouă licitată de partener nu este forcing, la intervenția efectuată după deschiderea de baraj o culoare nouă anunțată de partener este forcing. De exemplu :

intervenientul are : ♠ AD ♥ RDV1098 ♦ RV9 ♣ 52
partenerul său are : ♠ V1097654 ♥ A7 ♦ A63 ♣ A

Adversarul a deschis cu 3 ♣ și licitația va fi :

3 ♣ - 3 ♥ - pas - 3 ♠, licitație care este forcing.

2) Contra de apel

O primă observație este că bridge-ul modern a demonstrat că vechiul concept, care susținea ca limită a contra-ului de apel palierul trei, nu este justificat. Și după barajele făcute la palierul patru contra-ul are caracter de apel, repondentul fiind cel care va trebui să decidă dacă va transforma în penalizare sau va licita, în funcție de conformația mâinii.

Răspunsul dat unui contra de apel trebuie să transmită dintr-odată întreaga valoare a mâinii, ținând cont de faptul că partenerul contează pe existența unei oarecari valori la coechipier.

Astfel, sub 8 puncte, când nu se presupune posibilitatea manşei, se va licita la cel mai jos nivel, şi doar cu 10 sau mai mult, numărând valorile distribuționale pentru scurtimile presupuse de fit găsit, se va licita energic.

După un baraj advers nu trebuie uitat niciodată că se poate cădea într-o distribuție proastă a atuului, de pildă un 4 - 1, şi cel ce va juca trebuie să țină seama că potrivit regulii simetriei, în asemenea cazuri, pot fi întrevăzute distribuții excentrice în jurul mesei.

După deschiderile de baraj la nivelul patru un contra de apel este pentru celelalte trei culori iar 4 FA este un apel pentru culorile minore.

3) 3 FA

Acest contract este declarat pentru a fi jucat ; garantează în principiu stopurile necesare în culoarea adversă plus o culoare solidă lungă. Exemple s-au mai dat.

4) Manşa directă

După astfel de licitații partenerul intervenientului trebuie să-şi evalueze bine mâna, apreciind dacă nu oferă levatele necesare pentru şlem, şi să nu rămână pasiv dacă are cărți de vârf.

5) Ce poate reprezenta cue-bidul după o deschidere de baraj adversă ?

Tratamentul standard după, să zicem, pas - pas - 3 ♥ - 4 ♥, este rezervat unei bicolore cu pică şi o minoră. De exemplu, cu : ♠ ARV98 ♥ - ♦ R3 ♣ A98765.

Cu această mână 4 ♠ ar fi unilateral, iar 4 ♣ are dezavantajul evident de a duce eventual la imediatul sfârşit al acțiunii, când de fapt ar putea exista un fit de pică.

*

Câteva exemple de acțiuni ale repondentului, după diverse intervenții ale partenerului:

* 4 ♣ - contra - pas - ?	Ar putea licita 4 ♥, 4 ♠, 5 ♦; aceste declarații de manşă sunt stop.
* 4 ♣ - contra - pas - 5 ♣	Acesta este un cue-bid, vrea şlem şi lasă partenerului alegerea culorii.
* 4 ♦ - contra - pas - pas	Transformă în contra de penalizare apelul partenerului.
Sau :	
* 4 ♥ - contra - pas - ?	Se cere de către intervenient alegerea uneia din celelalte trei culori.
* 4 ♥ - 4 FA - pas - ?	Apel pentru una din culorile minore.
* 3 ♠ - contra - pas - ?	Poate nu este ideal şi pentru culorile minore, dar cere partenerului, în primul rând, să aleagă cupa.
* 4 ♣ - contra - pas - 4 ♦	Repondentul are o mână slabă, doreşte să joace 4 ♦.

9.

INTERVENȚIE PRIN CUE-BID DIRECT

Intervenția prin cue-bid direct se face prin licitarea imediată, cu un tric mai sus, a culorii naturale adverse (de exemplu: 1 ♦ - 2 ♦).

Este considerată ca un semn de forță și este folosită pentru a prezenta mâini foarte puternice, de 17-20 de puncte, cu scurtime în culoarea deschidentului și fit în celelalte trei culori. Deci mâini mai tari decât cele pretinse pentru un contra de apel – la care limita superioară poate atinge cca 16 puncte.

În moștenirea anilor '50 ai epocii lui Goren această intervenție era considerată forcing de manșă.

În licitația modernă, datorită insuficientei frecvențe a unor mâini cu astfel de caracteristici, precum și a prezenței multor deschideri artificiale de 1 ♣ sau 1 ♦ - ce ar putea conduce la interpretări greșite în cazul folosirii lor vizavi de parteneri cu sistemul insuficient de bine precizat - tendința de a juca cue-bidul direct de tipul descris s-a schimbat. Meritul îi revine lui Mike Michael, prin convenția pe care a popularizat-o în anii '60 și care, prin cue-bid, prezintă mâinile bicolore.

Intervenția prin cue-bid cunoscută sub numele de **Michael's cue-bid** a cucerit cu repeziciune lumea bridge-ului competițional. În versiunea ei originară, convenția descria o mână sub deschidere, 6-11 puncte, cu o bicoloră de 5 - 5 . Pe majore, dacă deschiderea era pe o culoare minoră, sau pe cealaltă majoră și o minoră nedeterminată, dacă deschiderea era pe majoră. Partenerul, dacă nu avea fit pentru majora cunoscută și dorea să afle despre ce minoră este vorba, cerea prin 2 FA celui care a cue-bidat să-și precizeze minora.

La capitolul de convenții veți găsi prezentarea completă a acestei convenții, pe care o puteți îngloba în sistem.

Deoarece pentru început veți putea decide să folosiți forma clasică de cue-bid, funcționarea sa va fi tratată după cum urmează.

Răspunsuri la cue-bid-ul direct

Cunoscând valoarea aproximativă a mâinii intervenientului, partenerul acestuia trebuie să decidă dacă va declara manșa sau se vor limita să joace o parțială.

În prima situație trebuie să declare direct, cu prioritate în culorile majore, contractul de manșă (de exemplu: 1 ♦ - 2 ♦ - pas - 4 ♠).

Pretențiile cerute pentru o astfel de licitație sunt deținerea a peste 7 puncte de onor localizate în alte culori decât cea a deschidentului, și minimum patru cărți în culoarea spusă (fitul de 4 - 4 fiind garantat). Cerința eventuală de a avea cinci cărți nu este necesară.

Cu o bicoloră 5 - 4, din care una este majoră, în principiu repondentul va opta pentru *golden game*, dar nu va exclude și posibilitatea unei eventuale manșe pe minoră, dacă culoarea pare mai ușor manevrabilă.

Cu mâini minimale (sub 5 puncte), va declara la cel mai jos nivel culoarea sa cea mai lungă.

În acțiunea sa, fiind vorba de o licitație competițională, repondentul va exprima imediat întreaga forță a mâinii, luând în calcul și punctele distribuționale.

Intervenția tare prin cue-bid direct, cu mâini care nu sunt potrivite pentru un contra de apel, poate să se ivească și fără a garanta o anume distribuție (care ar putea accepta oricare din celelalte culori). Ea ar fi acțiunea potrivită, după o deschidere de 1 ♦, cu oricare din aceste două mâini :

♠ R102 ♥ AV2 ♦ - ♣ ARDV943

♠ RDV93 ♥ AR1092 ♦ 5 ♣ RD,

dar finalizarea acțiunii va cere secvențe ulterioare de clarificare.

10.

ALTE INTERVENȚII PRIN BICOLORE

Posesia unor mâini bicolore poate fi extrem de prețioasă în contextul licitațiilor competitive. În bridge-ul modern, intervențiile cu bicolore sunt tratate prin secvențe convenționale.

Atunci când nu sunt puse la punct secvențe convenționale, principiul cere să fie licitată mai întâi culoarea mai scumpă, pregătind în așa fel licitația încât să se poată spune și cea de a doua.

Conduita unor astfel de intervenții, aplicând principiul simetriei și al posibilului misfit, sfătuiește evitarea stilului hazardat, care ignoră riscul de penalizare. Forța în levate de joc, vizavi de nivelul impus de acțiune, sunt determinante în alegerea declarației.

Ținând seama de faptul că frecvența mâinilor cu distribuții bicolore este una dominantă (cca 55 % din mâini), în dorința de a găsi cel mai bun fit, experții au născocit câteva convenții care să comunice imediat bicolora intervenientului, facilitând găsirea culorii comune axei.

Găsirea unui atu convenabil, prin descoperirea rapidă a unui fit, a fost motivul care a condus la inventarea modalității de declarare a bicolorelor prin licitații artificiale. Chiar și jucătorii lipsiți de experiență vor trebui să facă rapid efortul necesar înglobării în sistem a licitațiilor ce pot prezenta bicolorele, ca o armă importantă a acțiunilor în intervenție.

Folosirea convenției Michael's cue-bid, ca cea mai populară armă, fiind expusă într-un alt capitol, vom prezenta mai jos alte două convenții ce pot fi cu succes aplicate, cu repetarea observației, valabilă tuturor licitațiilor convenționale, că nu este cazul de a deveni obsedat de folosirea a cât mai multe convenții (care uneori se și exclud). În sis-

tem s-au introdus doar acele convenţii care au o frecvenţă mare şi s-a demonstrat extrema lor utilitate.

a) Top and bottom cue-bid.

Traductibil aproximativ cu „cea mai de vârf şi cea mai de la coadă".

Este destinată descrierii unei bicolore în general de 5 - 4, în care minora este mai lungă şi majora mai scurtă.

Funcţionează astfel :

1 ♣ - 2 ♣ = promite pică şi caro.
1 ♦ - 2 ♦ = promite pică şi treflă.
1 ♥ - 2 ♥ = promite pică şi treflă
(de exemplu, cu ♠ R1052 ♥ 3 ♦ 62 ♣ AV9654)
1 ♠ - 2 ♠ = promite cupă şi treflă
(de exemplu, cu ♠ D ♥ 109765 ♦ A7 ♣ ARV92)

Nu poate descrie o bicoloră majoră, pe care o rezolvă în schimb Michael's cue-bidul.

b) „Fără de atu neobişnuit".

Când o culoare a fost spusă de deschident şi urmează o acţiune competitivă, logica permite a se considera că o intervenţie prin FA nu ar putea arăta o mână ce se doreşte să fie jucată fără atu şi, prin înţelegere, să servească ca un apel pentru o bicoloră.

În această categorie intră binecunoscutul „2 FA neobişnuit", reprezentând o bicoloră 5 - 5 pe minore dacă deschiderea a fost pe majore.

Dacă deschiderea a fost o minoră, „fără atuul neobişnuit" ar descrie o bicoloră cu cele două culori mai ieftine (după treflă, bicoloră caro-cupă, şi după caro bicoloră treflă-cupă), de cel puţin 5 - 5.

Referitor la forţa mâinii, în principiu ea se situează sub valorile necesare unei deschideri, mai puţin două levate defensive.

De obicei, *unusual notrump* este declarat cu salt, dar prin înţelegere poate fi folosit şi direct, renunţând în acest caz la intervenţia naturală de FA pe deschiderea adversă.

11.

RÉVEIL-ul

Condițiile pretinse unui réveil – Cum se răspunde la un réveil – Ce sugerează réveil-ul făcut prin contra, prin culoare, prin licitații cu salt, prin cue-bid – Acțiunea repondentului – Continuarea acțiunii

În vocabularul românesc bridge-istic, în loc de redeschiderea licitației, se folosește mai degrabă expresia preluată din limba franceză, dar cel mai plastic pare ***balancing***-ul englezesc.

Redeschiderea licitației este o acțiune competitivă care cere mult discernământ din partea celui care o face. Prin *réveil* se înțelege acțiunea de relansare a licitației după ce adversarii au stopat-o la un nivel minim. Jucătorul se găsește în poziția a patra și deschiderea a fost pasată, sau a revenit la el și, aparent, se va opri. De exemplu :

a) 1 ♦ - pas - pas - ?

b) 1 ♥ - pas - 2 ♥ - pas
pas - ?

c) 1 ♥ - pas - 1FA - pas
2 ♥ - ?

Analizând câteva secvențe, vom înțelege despre ce este vorba :

d) 1 ♥ - pas - pas - ?

e) 1 ♥ - pas - 1FA - pas
pas - ?

f) pas - pas - 1 ♥ - pas
1FA - pas - pas - ?

g) 1 ♣ - pas - 1 ♥ - pas
2 ♣ - pas - pas - ?

Ce semnificație au aceste licitații ?

Toate au prezentat un deschident care poate fi caracterizat ca având o mână minimală și un repondent limitat ca forță (cazurile e,f,g), sau incapabil de a vorbi, sub 5-6 puncte (în cazul d). Licitația a murit sau va fi stopată (cazul b,c).

În astfel de cazuri linia în apărare, care a asistat în expectativă la licitația adversarilor, este datoare să reconsidere dona și, eventual, să relanseze licitația. Motivul este furnizat de aparenta balanță a forțelor, care nu a înclinat în mod evident în favoarea adversarilor, aceștia mulțumindu-se cu o parțială modestă.

Ce avantaje prezintă o acțiune de réveil-ere a donei, după ce adversarii au stopat-o la un nivel jos ?

- își propune realizarea unei mărci parțiale proprii, sau chiar acceptarea unui scor negativ, dar mai mic decât dacă adversarii erau lăsați să se marcheze.
- va împinge adversarii peste limita la care contractul lor părea sigur.
- ajută dirijarea partenerului la atac, dacă adversarii își adjudecă totuși licitația.
- deschide posibilități de penalizare a adversarilor la un nivel mai ridicat.
- uneori oferă posibilitatea de a realiza chiar și o manșă, dacă mâna partenerului va fi ideală.

Redeschiderea licitației devine aproape obligatorie într-un concurs de perechi în bridge-ul competițional. Nu se poate accepta ca adversarii să fie lăsați să marcheze un

scor pozitiv fără a interveni în luptă. Dacă la rober bridge nu este esențial dacă adversarii își trec în cont o marcă parțială, în concurs liniile se bat pentru adjudecarea contractului, un scor negativ rareori reprezintă o notă bună.

Réveil-ul este o acțiune dificilă și trebuie cântărită cu grijă. Iar partenerul jucătorului care a redeschis licitația nu trebuie să uite nici un moment că acțiunea acestuia a fost decisă bazat și pe existența unor valori pe care le deține mâna sa proprie, și să nu continue licitația cu entuziasm, ca și când ar avea în față o deschidere solidă.

Nu se recomandă să se redeschidă licitația, în două situații :

1). mâna este așa de slabă încât réveil-ul poate conduce la penalizări severe și balanța mai mult ca sigur înclină spre adversari, chiar dacă partenerul are o oarecare forță. De exemplu : după 1 ♥ - pas - pas , nu este cazul să réveil-ați cu :

♠ 97 ♥ AV987 ♦ DV8 ♣ V53 sau cu ♠ D95 ♥ D32 ♦ R987 ♣ D42.

2). mâna are lungime și forță concentrată în culoarea de deschidere a adversarului. Cum nu se poate presupune că partenerul a pasat vrând să-și prindă adversarii în capcană, mâna nu este potrivită pentru a réveil-a. De exemplu, tot după 1 ♥ - pas - pas, cu:

♠ V3 ♥ RV1095 ♦ D42 ♣ RV7, *silentio*.

Redeschiderea licitației nu trebuie făcută în mod automat, dacă adversarii s-au oprit la un nivel jos. Poate că licitația s-a oprit din cauza unui misfit sau unei aprecieri greșite a forței. Nu neapărat lipsa de puncte i-a împiedicat pe adversari să meargă mai departe, ci doar prudența determinată de existența unui misfit aparent. Este periculos a redeschide licitația cu valori incerte, când licitația adversă pare stopată din cauza misfitului, care va fi desigur prezent în jurul mesei.

Pe de altă parte, redeschiderea licitației fiind o acțiune protectivă absolut firească, ori de câte ori pare să aibă șanse de succes ea trebuie întreprinsă.

Condițiile pretinse unui réveil

Redeschiderea licitației se face cu mai puține puncte decât cele pretinse unor intervenții. Considerând că cel ce réveil-ază o face ținând cont și de forța presupusă a fi deținută de partenerul său (de cca 9/10 puncte), condițiile minime pentru un réveil coboară până la 8/9 P.O.D., iar acțiunea se poate petrece în mai multe feluri :

1. prin intervenții simple la culoare
2. prin contra de apel
3. prin FA
4. prin intervenții la culoare cu salt
5. prin cue-bid
6. prin 2 FA neobișnuit

Principiile permițând deci intervenții în réveil (pe locul patru, după două pas-uri) cu mâini mult mai slabe decât cele pretinse unei intervenții directe pe locul doi, punctajul necesar ajunge să fie mai mic cu până la patru puncte. Ca și când mâna ar avea un As mai puțin. Concret, condițiile care autorizează efectuarea unui réveil ar fi:

1. la intervenția prin culoare la primul nivel: culoare în cinci, 6 PO, respectiv 8/9 P.O.D.
2. la intervenția prin culoare la al doilea nivel: culoare în cinci, 9 PO, respectiv 11 P.O.D.

3. la intervenția prin 1 FA : cca 11 P.O.
4. la intervenția prin contra de apel : 6/7 P.O., dar cu distribuția ideală 4-4-4-1.

Aceste pretenții absolut minimale au fost amendate de un studiu efectuat de J.R.Vernes-A.Varlan, în care se acceptă réveil-ul cu mâini diminuate ca forță față de intervențiile normale cu valoarea unei Dame, respectiv 2 puncte.

Autorii propun 10 P.O.D pentru intervenția la primul nivel, 13 P.O. pentru 1 FA, 13 P.O.D. pentru o intervenție la nivelul doi şi 9 P.O. pentru un contra de apel.

Analiza pe done generate de computer nu a reuşit să infirme condițiile tradiționale de réveil în favoarea celor din studiul Vernes-Varlan.

Acțiunile de réveil fiind extrem de protective şi sensibile, având ca scop urcarea palierului de licitație, nu pot fi încadrate în scheme, conformația mâinii este determinantă, dar şi flerul de jucător, mai mult decât la orice alte acțiuni. Vom oferi câteva exemple în care se sugerează réveil-ul :

1). 1 ♣ - pas - pas - ?		2). 1 ♦ - pas - pas - ?	
♠ A 7 ♥ 9 8 7 5 3 ♦ R 10 4 ♣ R 5 4	Veți licita 1 ♥.	♠ A 7 ♥ D V 9 7 3 ♦ 8 6 5 4 ♣ A 9	Veți licita 1 ♥.
3). 1 ♦ - pas - pas - ?		4). 1 ♣ - pas - pas - ?	
♠ D 8 5 4 3 ♥ A D 10 2 ♦ 8 7 ♣ R 2	Veți licita 1 ♠.	♠ D 10 8 5 ♥ R 9 7 2 ♦ A V 2 ♣ 3 2	Veți spune contra
5). 1 ♣ - pas - pas - ?		6). 1 ♣ - pas - pas - ?	
♠ A 7 6 5 ♥ 10 9 3 2 ♦ R D 8 5 ♣ 2	Veți spune contra	♠ V 10 6 4 ♥ R V 10 5 ♦ R 10 9 8 ♣ 2	Veți spune contra
7). 1 ♣ - pas - pas - ?		8). 1 ♥ - pas - pas - ?	
♠ R 8 ♥ 10 5 3 ♦ R V 7 6 ♣ A V 3 2	Veți licita 1 FA.	♠ V 9 ♥ D 10 3 2 ♦ A D 10 ♣ R 7 6 5	Veți licita 1 FA.
9).1 ♣ - pas - 2 ♣ - pas pas - ?		10)1 ♥ - pas -2 ♥- pas pas - ?	
♠ 10 9 2 ♥ R 9 5 ♦ A D 10 6 ♣ 8 3 2	Veți spune contra	♠ 3 ♥ 9 8 ♦ R V 8 7 6 ♣ A 10 9 5 2	Veți licita 2 FA (neobişnuit)

Cum se răspunde la un réveil ?

Indiferent de forma de réveil aleasă, trebuie să se țină cont de faptul că :

a) partenerul a redeschis licitația bazându-se și pe punctele din mâna coechipierului.
b) în principiu, este vorba de o acțiune competitivă.
c) trebuie anunțată imediat întreaga forță.
d) trebuie analizate cu mare atenție toate consecințele ulterioare.

Ce sugerează réveil-ul făcut prin contra, printr-o culoare, prin FA sau prin cue-bid ?

Réveil-ul prin contra semnifică :

a) o mână similară unui contra de apel direct, care promite susținere pentru culorile nelicitate, dar care poate fi minimală (cca 9/10 puncte, sau coboară chiar mai jos) însă cu o distribuție 4-4-4-1. De exemplu, după deschiderea adversă de 1 ♦ pasat, o mână de tipul ♠ RV72 ♥ D987 ♦ 5 ♣ A1065 corespunde cerințelor.

b) o mână puternică (16-19) dar care, în prima fază, nu poate fi mai bine descrisă altfel.

c) o licitație ce oferă ocazia partenerului, care a pasat pe locul doi, într-o poziție de capcană, să transforme redeschiderea în penalizare. După deschiderea adversă de 1 ♥, pasată, se va contra cu mâini de tipul ♠ RV109 ♥ 3 ♦ A1092 ♣ R1095, dar și cu ♠ A108 ♥ 3 ♦ D1098 ♣ R10932. Partenerul va putea alege transformarea în penalizare dacă așa ceva a pândit, sau va răspunde cum i se cere la un contra de apel.

De reținut este că un contra de apel dat în poziție de réveil, tocmai fiindcă poate fi dat cu o gamă mai largă de mâini, chiar slabe, cere un discernământ mult mai subtil din partea partenerului, decât dacă ar fi fost făcut pe locul doi.

Réveil-ul printr-o culoare

Este supus aceloraşi reguli, cu mâini ce pot fi minimale. El se va putea produce, după o deschidere de 1 ♥ de pildă, şi cu o mână de tipul :

♠ R3 ♥ 32 ♦ D1095 ♣ ARDV3 – cu care se vor spune 2♣, dar şi cu :
♠ R103 ♥ V9 ♦ AD1093 ♣ V87 – cu care se vor spune 2♦, sau chiar cu :
♠ V9 ♥ 432 ♦ A10 ♣ R87654 – cu care tot 2 ♣ se vor licita.
Ceea ce se cere este ca intervenția să se facă cu culoare în cinci.

Réveil-ul prin 1 FA

Este făcut de la 11-15 P.O., cu distribuții echilibrate şi, de obicei, cu un stop în culoarea adversă, mâini nepotrivite unui contra de apel. De exemplu, după 1 ♦ advers, cu ♠ R5 ♥ D103 ♦ R1076 ♣ AV102, cel mai potrivit este un FA. Cu o mână ce îndeplinește condițiile unui FA tare (16-18 P.O.), este bine mai întâi să se contreze şi apoi să se licĭteze FA (ceea ce confirmă existența unui FA tare).

Réveil-ul prin licitații cu salt

Spre deosebire de intervențiile cu salt pe locul doi, care sunt considerate slabe, o redeschidere este datoare să îndeplinească condițiile unei deschideri puternice cu o monocoloră solidă în șase

În cunoștință de cauză, răspunsul partenerului la o astfel de licitație este ușor de dat și se bazează pe principiul alegerii contractului final. Dacă acest lucru nu poate fi făcut imediat, un răspuns de 2 FA poate fi folosit pentru a invita la manșă sau a cere descrieri suplimentare.

Réveil-ul prin cue-bid

Cel mai bine este să fie jucat pentru a desemna o mână foarte puternică, ofensivă, nepotrivită pentru un contra de apel, distribuțională, mai degrabă 6-5-0-2 sau 6-1-1-5 dar nu și tricolore, și care vor fi clarificate după răspunsul partenerului.

Două astfel de exemple :

♠ ADV109 ♥ RDV985 ♦ R3 ♣ -
sau :
♠ ARV109 ♥ 9 ♦ 2 ♣ ARV765

mâini uriașe de jucat în atac, pe deschiderea adversă de 1 ♣, respectiv 1 ♦.

Observație : astfel de mâini, ce prezintă bicolore puternice, pot fi descrise bine apelând la secvențele specializate pe care numai jucătorii avansați le stăpânesc, dar și licitând natural ele vor putea fi comunicate debutând prin cue-bid.

Prezentând câteva exemple, vom arăta reacția partenerului jucătorului care a réveil-at.

a) Partenerul contrează și deschidentul pasează

1). 1 ♣ - pas - pas - contra pas - ?	♠ D 9 8 7 6 ♥ R D 5 ♦ R V 3 ♣ 8 7	2 ♠ o mână tipică pentru o licitație cu salt
2). 1 ♦ - pas - pas - contra pas - ?	♠ R 5 ♥ V 9 8 7 5 ♦ A 2 ♣ R 9 5 4	2 ♥ cărți utile și o majoră în cinci
3). 1 ♥ - pas - pas - contra pas - ?	♠ R 5 ♥ 4 3 2 ♦ A D 10 9 5 ♣ D V 5	3 ♦

b) Partenerul contrează şi deschidentul relicitează

1). 1 ♥ - pas - pas - contra 2 ♥ - ?	♠ R V 8 7 ♥ A 5 4 3 ♦ 4 2 ♣ 4 3 2	2 ♠ deşi aveţi valori la cupă, este bine să spuneţi cealaltă majoră. Folosiţi-vă judecata.
2). 1 ♥ - pas - pas - contra 2 ♥ - ?	♠ R V 8 3 2 ♥ 3 2 ♦ 4 3 2 ♣ 4 3 2	pas Deşi nici 2 ♠ nu ar fi excluse, judecata îndeamnă la pas. Mâna este minimă ca valori.

c) Partenerul réveil-ază licitând o culoare iar deschidentul pasează. Cum se va continua ?

Există următoarele opţiuni :
- susţinerea simplă a culorii partenerului
- susţinerea cu salt a culorii partenerului
- licitarea unei noi culori
- licitarea de FA
- cue-bid-ul
- pas-ul

Alte situaţii caracteristice, în care un rol important îi revine *common sense*-ului :

1). 1 ♣ - pas - pas - 1 ♠ pas - ?	♠ R 3 2 ♥ A 7 3 2 ♦ 4 3 ♣ D 8 7 6	2 ♠ ceva peste minimum, dar FA trebuie exclus din opţiuni.
2). 1 ♥ - pas - pas - 1 ♠ pas - ?	♠ D 3 2 ♥ R 10 9 3 ♦ R 3 2 ♣ D V 2	1 FA deşi susţinerea picilor este OK, mâna sugerează FA.
3). 1 ♦ - pas - pas - 1 ♠ pas - ?	♠ 3 ♥ D 10 3 ♦ R V 7 6 ♣ A 8 4 3 2	1 FA mai corect decât 2 ♣, şi nu doar din cauza misfitului.
4). 1 ♣ - pas - pas - 1 ♥ pas - ?	♠ V 7 6 5 4 ♥ 3 ♦ A 10 3 ♣ D 9 8 7	1 ♠ lipsă de fit de cupă, menţine licitaţia la nivel minim.

5). 1 ♥ - pas - pas - 2 ♣ pas - ?	♠ 8 7 2 ♥ 7 3 ♦ R V 10 8 7 6 ♣ D 3	2 ♦ o culoare decentă în şase, care poate fi spusă, licitația este nonforcing.
6). 1 ♦ - pas - pas - 1 ♠ pas - ?	♠ R V 3 2 ♥ 2 ♦ 6 5 4 3 2 ♣ A R 3	4 ♠ decizie imediată, impusă de raționamentul corect (*practical bid*).
7). 1 ♥ - pas - pas - 1 ♠ pas - ?	♠ R 2 ♥ 7 6 5 ♦ A D 3 2 ♣ A R 3 2	2 ♥ se impune cue-bidul, datorită forței mâinii.
8). 1 ♣ - pas - pas - 1 ♠ pas - ?	♠ R V 8 3 ♥ V 3 2 ♦ 4 3 2 ♣ V 10 2	pas susținerea ar fi pretins mai multe puncte, sau o distribuție mai bună.
9) Deschidentul relicitează 1 ♦ - pas - pas - 1 ♠ 2 ♦ - ?	♠ 3 2 ♥ A 7 6 2 ♦ R V 9 3 ♣ R 3 2	contra (propunere de penalizare) fără fit, fără manşă în perspectivă, se va scrie mai mult astfel pe propria coloană.

Continuarea acțiunii :

Redeschidentul este dator, în funcție de răspunsul partenerului, să continue licitația dacă a réveil-at cu valori suplimentare.

Câteva exemple :

1). 1 ♥ - pas - pas - contra pas - 1 ♠ - pas - ?	♠ R V 3 2 ♥ 3 ♦ A V 10 7 ♣ A V 9 2	3 ♠, tipic.
2). pas - 1 ♥ - pas - pas contra - pas - 1 ♠ - pas ?	♠ V 10 3 2 ♥ 2 ♦ A D 10 3 ♣ D V 9 8	2 ♠ fiind pasant inițial, rațiunea cere o licitație conservatoare.

3). 1 ♦ - pas - pas - contra pas - 1 ♥ - pas - ?	♠ R D 10 3 2 ♥ A 10 3 ♦ 2 ♣ R D 5 2	1 ♠ un astfel de răspuns prezintă o mână mult mai bună decât o deschidere minimă sau o simplă intervenţie.
4). 1 ♦ - pas - pas - 1 ♠ pas - 2 FA - pas - ?	♠ A 10 7 6 5 4 ♥ R V 2 ♦ 3 ♣ D V 3	(3 ♠, dacă există înţelegere prealabilă prin care licitaţia este forcing), sau 4 ♠, fiindcă există valorile pentru manşă, dar pica poate reprezenta o problemă.

*

Redeschiderea licitaţiei se produce frecvent şi după deschiderile de două slabe urmate de două pas-uri, şi după barajele la nivel de trei. Secvenţe specializate trebuie introduse în sistem pentru rezolvarea unor astfel de cazuri. *Common sense*-ul bridge-ului recomandă trei căi de intervenţie în réveil după o deschidere adversă de baraj :

1) contra de apel
2) 3 la culoare
3) 3 FA

La fiecare din aceste opţiuni, se cere să se respecte :

1) În primul rând, o distribuţie ideală, 4-4-4-1 sau 4-5-4-0.
2) Ţinând seama de nivelul obligat al redeschiderii, palierul trei, se impune atenţie asupra vulnerabilităţii şi numărului de levate de joc.
3) Pretinde fie dublă ţinere în culoarea de baraj, fie eventual doar una dar în acest caz cu o culoare în şase, şapte cărţi, liberă, care poate fi trasă, având şi stopuri alăturate. Cu o astfel de mână această licitaţie este prima opţiune, cea mai practică, dar nu o garanţie absolută. Un exemplu, după baraj de pică, ar fi : ♠ R 7
♥ A D
♦ A R V 9 8 3
♣ A D 3

Frecvenţa licitaţiilor de réveil este mare. Dacă acceptăm că s-ar practica în 75 % din cazuri, probabilitatea este ca în peste jumătate din ele fie se va câştiga contractul, fie adversarii vor fi împinşi peste limita de securitate şi vor fi eventual contraţi.

Ca o concluzie, rămâne de reţinut că, atunci când se intervine printr-o licitaţie de réveil, este necesar ca toate armele licitaţiei competiţionale – contre, culori noi, FA etc – să fie ajustate. Discernământul este factorul determinant, uneori s-ar putea întâmpla ca acţiuni necugetate de redeschidere a licitaţiei să conducă adversarii într-un contract mai bun sau chiar în manşă , ori să provoace penalizări considerabile. Punând însă în balanţă avantajele réveil-ului, se va constata că el este mai curând o sursă de câştig decât una de pierdere.

B. LICITAȚIA COMPETITIVĂ

1.

PRINCIPIILE LICITAȚIEI COMPETITIVE

Acțiunile liniei intervenientului, după contra de apel, convenția Responsive double – Reacțiile liniei deschidentului în cazul intervenției prin culoare, prin contra de apel, dacă intervenția s-a produs după o deschidere artificială, dacă Stayman-ul a fost contrat, dacă s-a intervenit după o deschidere de FA, convenția Lebensohl, Competitive double

Marea importanță a licitației competitive este demonstrată de faptul, așa cum s-a menționat deja, că mai mult de jumătate din mâini se joacă în acest context.

Într-o licitație competitivă acțiunile sunt o bătălie pentru contract. Iar dacă într-o licitație necontestată se întâmplă să suferi penalizări minore, în cea competitivă ele pot fi adesea usturătoare. Deși acțiunile sunt conduse potrivit unor principii standard, judecata partenerilor și discernământul în aprecierea donei sunt determinante.

În orice formă de bridge, în licitațiile competitive, care conțin conotații tactice și psihologice, jucătorii cu vastă experiență se descurcă mai bine, situându-se în grupul învingătorilor permanenți.

Deoarece în licitația competitivă factorul poziție, adversar, formula de joc, au o mult mai mare influență decât exactitatea posibilă pretinsă de licitațiile necontestate, sfaturi rigide privind punctajele exacte, care să ghideze modul cum trebuie condusă acțiunea, nu se pot da.

Principiile recomandă doar *să nu fiți excesiv de competitiv cu mâini ce se prezintă valoroase și în apărare (conțin valori defensive) și să fiți agresiv cu cele ce conțin mai mult valori distribuționale.*

O regulă de aur mai spune că, *dacă a avut loc o intervenție și intenționați să susțineți culoarea partenerului, și nu este cert nivelul, să-l alegeți întotdeauna pe cel mai înalt. În schimb, dacă intenționați altă acțiune, este bine să fiți cât mai conservator.*

Iată câteva măsuri de urmat ce pot fi sugerate ambelor axe :

a) În zona scorurilor parțiale fiți mulțumit dacă ați împins adversarii la palierul trei, în zona manșei nu uitați că *„palierul cinci aparține adversarilor"* – dacă ați reușit să-i duceți acolo, pe culori majore.
b) Când nu sunteți sigur că adversarii își pot îndeplini contractul, nu este cazul să riscați un contra, penalizându-i ; și nici nu e indicat să vă sacrificați, pentru a ajunge într-un așa-zis *crème renversé* , adică un sacrificiu inutil contra unui contract care nu se făcea.
c) Când dețineți balanța cărților și adversarii se sacrifică peste manșă, *"luați-le banii"* spun jucătorii versați de rober bridge, orice penalizare, chiar doar +300, este mai bună decât să intrați într-o zonă peste limită. Marcați cu plus.

d) Când dumneavoastră. sunteți cel care se sacrifică, barajul trebuie făcut energic, chiar dacă costă uneori 700 de puncte pentru a salva roberul. Se găsesc destui adversari ambițioși, care ori se duc mai departe ori se apără prost. La rober bridge regula lui 2 și 3 nu este urmată *ad literam*. Depinde contra cui joci.
e) Când sunteți în dubiu, și nesiguri cui aparține dona, principiul spune că-i mai bine să mai licitați o dată, deși cei timizi și conservatori nu riscă să continue.
f) Atât în licitația competitivă, cât și direct în intervenție, o mare importanță trebuie acordată culorii de atu. Atuul trebuie să fie o armă sigură, capabilă întotdeauna să aducă marea majoritate a levatelor.
g) Evitați licitarea culorilor sparte sau a celor în care nu ați dori să vi se atace.
h) Aplicați teoria levatelor totale pentru a aprecia palierul până la care se poate controla dona.
i) Regula de bază care guvernează acțiunile în intervenție cer intervenientului să-și spună imediat întreaga valoare a mâinii, iar partenerul să procedeze la fel. A te baza exclusiv pe punctele de onor, sau mai degrabă pe absența acestora, timiditatea, susținerile întârziate, sunt menite să ducă la pierderea acțiunii.

Să reluăm acțiunile posibile, din punct de vedere al ambelor axe, în licitații competitive.

ACȚIUNILE LINIEI INTERVENIENTULUI

Concepția actuală asupra sensului intervențiilor, catalogându-le mai degrabă obstructive decât constructive, a apărut în anii '60, datorită intuiției experților și a unui faimos articol scris în revista Bridge World de Lawrence Rosler și David Stern. Aceștia au argumentat de ce este bine să se construiască intervenția altfel decât se făcea. Și anume, să nu se considere o susținere cu salt ca invitațională, ci ca un baraj, să nu se schimbe culoarea ca o licitație încurajatoare ci ca una slabă, să nu se susțină culoarea decât cu caracter competitiv, și obstructiv în același timp, etc. Ideea de bază pe care încercau să o insufle era îngreunarea licitației adversarilor, iar conceptul propus de ei a fost însușit..

Acțiunile pozitive, dictate de concluzia că dona aparține axei proprii, se supun discernământului fiecărui jucător. Pentru o marcă parțială sunt folosite susținerile simple, contra-urile în răspuns, *responsive double*, sau FA. Pentru manșă, cue-bid-urile sau declarații directe. După o intervenție, partenerul nu va licita decât dacă întrevede perspective de manșă sau competitivitatea adversarilor îl constrânge la acțiune, pentru a nu-i lăsa să câștige licitația la un nivel confortabil pentru ei.

Dacă după o intervenție partenerul deschidentului vorbește, iar partenerul intervenientului licitează și el, se consideră că el a făcut o licitație liberă, și trebuie creditat cu o oarecare forță (în general 5-8 puncte). Dacă va spune o culoare nouă, licitația este considerată nonforcing.

Intervențiile făcute cu salt, cele de baraj sau de sacrificiu, vor fi făcute potrivit regulii lui 2/3. Considerând aceste acțiuni drept obstructive, partenerul are două rezolvări de răspuns la îndemână:

- licitarea manșei, cu o mână foarte bună.
- mărirea efectului de baraj, prin susținerea culorii.

Dacă un jucător a făcut o intervenție de baraj, principiul cere ca partenerul său să se abțină de la vreo acțiune. Cea mai stupidă ar fi ca, dacă adversarii au contrat, să își salveze partenerul într-o altă culoare. El nu are nevoie de un nou atu, ci de levate de vârf.

Deci singura măsură înțeleaptă este de a mări eventual efectul de baraj prin susținerea culorii partenerului dacă este posibil.

Licitația va fi guvernată în continuare de trei factori :

a. cui îi revine dona ?
b. este util un sacrificiu ?
c. pot fi continuate acțiunile obstructive ?

Atitudinea partenerului intervenientului prin contra de apel, dacă partenerul deschidentului a licitat

Licitația lui poate fi naturală, înțelegându-se că răspunde la contra de apel spunând o culoare, sau poate alege calea *respunsive double*-ului. De exemplu :

Nord	*Est*	*Sud*	*Vest*	
1 ♦	contra	1 ♥	1♠	sau
1 ♦	contra	1 ♥	contra	

Ce este contra-ul în răspuns (responsive double) ?

Această convenție are aceleași merite ca și un contra negativ (pag.211). Dacă contra-ul negativ este folosit de partenerul jucătorului care a deschis licitația, pentru a sugera anumite valori ce nu pot fi descrise ușor după intervenții, tot așa, și contra-ul responsiv servește același scop, dar pentru linia intervenientului. Atunci când adversarii au fit, el sugerează că și axa cealaltă va găsi un fit și, prin *responsive double*, el este mai ușor de localizat.

Cele două situații în care poate fi folosit contra-ul responsiv (C.R.) sunt :

1. după intervenții prin culoare :

adversarul deschide	partenerul intervine	repondentul susține	urmează C.R.
1 ♣	1 ♠	2 ♣	contra

2. după o intervenție prin contra de apel :

adversarul deschide	partenerul contrează	repondentul susține	urmează C.R.
1 ♦	contra	2 ♦	contra

Contra-ul responsiv este o acțiune care comunică suficientă forță pentru a participa la intervenție și sugerează lungime în culorile nelicitate (dacă partenerul a intervenit cu o culoare) sau toleranță pentru culorile cerute prin contra de apel (C.A.). Având în vedere că susținerea deschiderii adversarului limitează mâna acestora, contra-ul responsiv devine deosebit de descriptiv, eficace și fără riscuri mari. Câteva exemple :

1 ♣ - 1 ♠ - 2 ♣ - contra(C.R.)	Cu ♠ 8 ♥ RV976 ♦ A10432 ♣ 54
1 ♦ - 1 ♥ - 2 ♦ - contra(C.R.)	Cu ♠ RV109 ♥ 8 ♦ V108 ♣ A5432
1 ♥ - 1 ♠ - 2 ♥ - contra(C.R.)	Cu ♠ D ♥ 52 ♦ RV654 ♣ D9842
1 ♣ - contra(C.A.) - 2 ♣ - contra(C.R.)	Cu ♠ V987 ♥ D962 ♦ R832 ♣ 5
1 ♣ - contra(C.A.) - 2 ♣ - contra(C.R.)	Cu ♠ RV109 ♥ RD72 ♦ D93 ♣ 32

REACȚIILE LINIEI DESCHIDENTULUI DUPĂ INTERVENȚIE

Partenerul deschidentului, dacă s-a produs o intervenție adversă, are mai multe informații, privind valorile existente și distribuțiile probabile, decât dacă adversarii tăceau. În funcție de tipul de intervenție folosit de adversar, el va putea decide și acționa având datele suplimentare la dispoziție.

Înainte de a trece în revistă acțiunile repondentului, să reamintim doar o mare regulă a bridge-ului care spune că ***într-o situație competitivă, dacă ai două licitații la îndemână din care una este de a-ți susține partenerul, trebuie să o alegi în primul rând pe aceasta***.

Opțiunile partenerului deschidentului în cazul unei intervenții prin culoare

Următoarele continuări sunt posibile:

1). Susținerea culorii deschidentului. Licitație slabă, sugerează lipsă de perspectivă. Făcută cu salt (de exemplu: 1 ♦ - 1 ♥ - 3 ♦), are tentă de baraj, nonforcing.

2). F.A. Condiții standard, 6-10 P.O. și stop în culoarea adversă, pentru primul nivel. 2FA : 11-12 P.O. și dublu stop ; 3 FA pentru a fi jucate.

3). Cue-bid în culoarea adversă. Forcing de manșă.

4). Contra negativ. Aceasta este arma cea mai redutabilă deoarece în primul rând sugerează forță care înclină balanța în favoarea liniei deschidentului, și este totodată mult mai flexibilă întrucât lasă cale liberă mai multor variante (contract de manșă, o nouă culoare, penalizarea adversarilor). Se va prezenta pe larg funcționarea.

5). O nouă culoare, licitație cu caracter competitiv, descriptiv, nonforcing.

6). Splinter, o licitație convențională care promite excelent fit cu deschidentul și scurtime externă (singleton sau șicană) în culoarea spusă. Forcing de manșă.

Cea mai comună situație are loc atunci când repondentul licitează liber după ce adversarii au intervenit pe deschiderea partenerului. Știm de-acum să o astfel de licitație este cunoscută sub numele de ***free bid***.

Considerând că, dacă adversarul tăcea, repondentul era dator să liciteze de îndată ce avea cel puțin 5/6 puncte (la primul nivel), regula se modifică după ce adversarul a intervenit. Pentru a face o licitație liberă pretențiile cresc spre 7/8 puncte, exceptând opțiunea susținerii – caz în care limitele de punctaj scad dramatic, tendința fiind de a sugera barajul sau împingerea „peste bord" a adversarilor.

Acțiunile partenerului deschidentului după intervenția adversă făcută prin contra de apel

Cea mai bună alegere, dacă partenerul a deschis și adversarul a contrat de apel, iar repondentul deține 10 sau mai multe puncte de onor, este licitația de recontra (R.C.).

Această licitație transmite în primul rând mesajul că mâna „vă aparține". Aveți majoritatea punctelor și, nefiind condiționată în principiu de fit în culoarea de deschidere, sugerează forță, care poate fi și în alte culori.

Se subînțelege de aici că acțiunile de susținere a culorii partenerului vor fi considerate mai slabe, și au tentă de baraj. O culoare nouă nu mai are caracter de licitație

forcing, ci devine o sugestie pentru o eventuală culoare ce ar putea fi folositoare, dar evident cu mai puține puncte decât pentru un debut prin R.C. O culoare licitată cu salt devine forcing un tur și se deosebește de R.C. prin faptul că, deși conține forța pretinsă, servește mai bine unei bune descrieri. De exemplu, cu :

♠ 2 ♥ V32 ♦ RV2 ♣ AR10932.

Partenerul a deschis cu 1 ♠ și a urmat contra. Veți licita 3 ♣.

Schematizând opțiunile licitației repondentului, după o intervenție prin contra de apel, vom avea :

- pas = mână cvasi-nulă, fără fit.
- susținerea culorii partenerului are tentă de baraj (1 ♠ - contra - 3 ♠, baraj).
- culoare nouă este nonforcing. Ea trebuie interpretată ca prezentând o mână fără susținere, sub 10 puncte (altfel ar fi recontrat) și cu o culoare proprie bine structurată, în cinci sau șase. Dacă culoarea ar arăta altfel, ea nu ar putea fi licitată, știut fiind că cel ce a contrat de apel o propune ca eventual atu partenerului.

Licitarea unei astfel culori, după un contra de apel, presupune o mână slabă defensiv și fără toleranță (scurtime) în culoarea partenerului. Este făcută pentru a nu da ocazia adversarului din poziția patra să transforme în penalizare contra-ul de apel. De exemplu, cu :

♠ DV9xxx ♥ xxx ♦ x ♣ Vxx , după secvența: 1 ♦-contra - ? , repondentul va licita 1 ♠.

- licitația cu salt într-o culoare nouă (1 ♣ - contra - 2 ♠) sugerează o culoare bună cu 11-12 puncte. Recontra nu ar fi fost util din cauza lungimii.

Observație : În bridge-ul competițional, sau prin înțelegere prealabilă de sistem, o culoare nouă licitată cu salt este considerată tot o licitație obstructivă slabă.

- 1 FA. Promite 6-9/10 puncte, distribuție echilibrată, având și scopul de a împiedica adversarii să vorbească la nivelul de unu.
- recontra (R.C.). Această licitație, după cum am spus, este făcută când repondentul deține 10 sau mai multe P.O. Linia intervenientului este pusă în dificultate în astfel de cazuri, și frecvent acțiunile lor se vor solda cu o penalizare severă. Deschidentul, în cazul în care jucătorul de pe locul patru a pasat, nu va vorbi decât cu mâini excentrice, bune doar în ofensivă, lăsând în general intervenientul să liciteze și de-abia apoi axa va decide ce acțiune este mai profitabilă, penalizarea sau adjudecarea unui contract.

Acțiunile liniei deschidentului după ce flancul contrează o licitație artificială

Uneori flancul înțelege să contreze o licitație artificială cu scopul de a dirija un atac. Ceva de tipul *eu am această culoare, cum au curajul s-o spună ?* Uneori este bine, dar cel mai adesea tăcerea rămâne de aur.

Oricum, după o deschidere de 1 FA urmată de 2 ♣ (Stayman), dacă adversarul contrează, cel mai descriptiv este ca deschidentul de FA să folosească următoarele opțiuni, valabile în licitația standard :

1. să-și liciteze majora dacă o are
2. să paseze, cu un stop în treflă și fără majore
3. să zică 2 ♦, fără stop de treflă și fără majore
4. să recontreze, cu patru sau cinci trefle și tărie în culoare

Acțiunile liniei deschidentului cu 1 FA, dacă s-a produs o intervenție

Dacă adversarii au intervenit după o deschidere de 1 FA a partenerului, liniei deschidentului i se ridică o serie de probleme. Ce va vorbi repondentul ? Când este slab, când este tare ? Când vrea să adjudece o parțială, când vrea să joace manșa ? Când să penalizeze ?

Tuturor acestor întrebări cele mai bune soluții le oferă o convenție cunoscută sub numele de Lebensohl, intrată în uzul curent și încorporată în sistemul standard.

De ce este nevoie să se descifreze sensul licitațiilor repondentului ?

Deoarece, fără a avea sistemic puse la punct aceste răspunsuri, deschidentul nu va ști dacă să mai liciteze sau nu. Fără clarificările oferite de Lebensohl licitațiile repondentului vor fi considerate nonforcing, sau cel mult invitante, situații în care deschidentul, dacă presupune totuși existența manșei, va trebui s-o liciteze imediat, dar pe ghicite.

Convenția Lebensohl

Apărută după anii '60, convenția a fost adusă în atenția jucătorilor de George Boehm și s-a bucurat de o imediată acceptare și aplicare aproape unanimă. Inițial era destinată să rezolve problemele legate de o intervenție adversă după deschiderea partenerului cu 1 FA. Cum să liciteze repondentul dacă este slab și ar vrea să joace o culoare, cum să facă o licitație forcing, cum să procedeze dacă ar opta pentru FA sau dacă, de fapt, ar vrea să penalizeze adversarul. Ulterior s-a extins și asupra altor situații.

Pentru evitarea ambiguităților în licitație, vă recomandăm să înglobați în sistem, de la bun început, rezolvările oferite de Lebensohl.

A. În cazul intervențiilor adverse la palierul doi, după deschiderea de 1 FA a partenerului.

Să luăm ca exemplu secvența 1 FA - 2 ♦ - ?

Repondentul va licita astfel :

1. contra este de penalizare
2. dacă poate spune o culoare la nivelul doi, ea este naturală, nonforcing, anunțată spre a fi jucată. (1 FA – 2 ♦ - 2 ♠)
3. o culoare licitată la nivelul trei este forcing de manșă (1 FA - 2 ♦ - 3 ♥).
4. licitația de 2 FA este convențională și forcing. Obligă deschidentul să spună 3 ♣, după care :

   a) pas = este slab și ar vrea să joace 3 ♣ (stop)

   b) orice culoare spusă sub cea declarată de adversari este stop, anunțată pentru a fi jucată. 1 FA - 2 ♠ - 2 FA - pas
   3 ♣ - pas - 3 ♦ (stop)

   c) orice culoare spusă peste cea declarată de adversar este invitațională (sesizați diferența față de b). 1 FA - 2 ♦ - 2 FA - pas
   3 ♣ - pas - 3 ♥ (invitațional)

5. Cue-bid-ul ține loc de Stayman, neagă ținere în culoarea intervenției și promite cel puțin o majoră în patru.
6. Saltul direct în 3 FA arată punctaj necesar pentru manșă, dar neagă stop în culoarea numită de adversar. Deschidentul pasează dacă are stop, sau explorează un alt contract.
7. 2 FA urmat de un cue-bid al culorii adversarului este cu valori de manșă, cu ținere în culoarea adversă, și ține loc de Stayman :

   1 FA - 2 ♦ - 2 FA - pas
   3 ♣ - pas - 3 ♦

8. 2 FA urmat de 3 FA (după ce partenerul fusese obligat la releul de 3 ♣), arată ținere în culoarea adversă și dorința de a juca manșa pe 3 FA.

B. În cazul intervențiilor adverse la palierul trei, după deschiderea de 1 FA a partenerului.

Secvența 1 FA - 3 ♦ - ?

1. orice licitație sub manșă are caracter de forcing.
2. licitarea directă a unei manșe este stop, făcută pentru a se juca.
3. contra este de apel, nu de penalizare (funcționează ca un contra negativ). Deschidentul trebuie ori să liciteze ceva, ori să transforme în penalizare, cu forță în culoarea adversarilor.
4. FA, flexibil, prin înțelegere prealabilă cu partenerul va fi cu ținere în culoarea adversă sau fără, dar în orice caz cu valori care îndreptățesc căutarea manșei.
5. cue-bid-ul intervenției făcute pe o culoare minoră este Stayman pentru majore, sau mână cu speranță de șlem care cere clarificări.

C. Funcționarea convenției Lebensohl după un contra de apel al partenerului, dat unei deschideri adverse de 2 slabe

Secvența 2 ♠ - contra - pas - ?

Ideea de bază în toate licitațiile în care a fost adoptat Lebensohl-ul este de a putea defini și preciza mâinile cu care s-ar dori oprirea sub manșă, iar convenția poate fi aplicată și după o deschidere a adversarilor de 2 slabe. Procedura este următoarea :

1. prin 2 FA, repondentul își obligă partenerul să declare 3 ♣ artificial, permițându-i astfel să se oprească în propria culoare slabă la nivel de trei.
2. culoare declarată direct la nivel de trei este constructivă și invitațională, informând partenerul că are valori folositoare, 7-10/11 puncte. Cu mai mult, repondentul va folosi un răspuns inițial mai tare (salt sau cue-bid).

Lebensohl-ul poate fi folosit și împotriva intervențiilor artificiale cu bicolore (tip *Landy, Astro, Brozel, Hamilton* etc), precum și în rezolvări ingenioase ale licitațiilor inversate făcute de partener după intervenții adverse cu 1 FA, aceste tipuri ale convenției putând fi înglobate în sistem prin studierea lucrării de referință. Diversele acțiuni, bazate pe tipuri de Lebensohl, rezolvă o dilemă frecventă a licitațiilor competitive - când trebuie forțat spre manșă și când să se stopeze în parțială.

Contra competitiv (Competitive double)

Este un contra care invită partenerul să ia una din deciziile posibile : să liciteze manşa, să se mulţumească cu un scor parţial sau să paseze pentru a penaliza adversarii (mai rar, deoarece nu sugerează forţă în atu).

În fiecare din următoarele trei exemple avem de-a face cu un contra competitiv, dat de unul din jucători :

	Nord	*Est*	*Sud*	*Vest*
1).	1 ♠	2 ♥	pas	pas
	2 ♠	3 ♥	**contra**	
2).	1 ♦	1 ♥	2 ♦	2 ♥
	3 ♦	**contra**		
3).	1 ♣	1 ♥	contra	2 ♥
	2 ♠	3 ♥	**contra**	

Ele se aseamănă prin faptul că toate presupun existenţa unui fit pe axă dar, practic, nu este loc pentru o licitaţie de încercare (*trial bid*).

Un alt exemplu de *competitive double* apare atunci când adversarul intervine la nivelul trei, după o susţinere simplă, ocupând spaţiul pentru o licitaţie de încercare în vederea declarării manşei pe care deschidentul o intenţiona. De exemplu :

1 ♠	pas	2 ♠	3 ♥
contra			

Un caz comun este şi cel din secvenţa de tipul următor :

1 ♠	2 ♦	2 ♠	3 ♦
pas	pas	?	

Cu : ♠ V93 ♥ A762 ♦ A1087 ♣ 32 , un contra competitiv este cel mai potrivit.

Sau licitaţiile :

1 ♥	1 ♠	2 ♣	2 ♠	Sugerează o mână de tipul :
pas	pas	**contra**		♠ 32 ♥ R3 ♦ AV3 ♣ DV9543.
				Cu şase trefle „decente" şi un onor în doi la cupă.
1 ♥	pas	1 ♠	2 ♣	Cu ♠ AV6543 ♥ R3 ♦ R2 ♣ 432,
2 ♦	3 ♣	**contra**		s-a dat contra. Deschidentul ar putea avea 5-5 pe culorile roşii şi ar fi unilateral să vă ambiţionaţi să repetaţi pica. Partenerul va accepta penalizarea cu singleton de pică sau va rectifica în 3 ♠ cu dubleton.

2.

CONTRA NEGATIV

Când avem de-a face cu un contra negativ şi cum se recunoaşte – Cât de tare este repondentul – Cum continuă deschidentul

Contra-ul negativ, cunoscut şi sub numele de *Sputnik*, a fost introdus în bridge-ul modern de Alvin Roth după 1957, a fost rapid adoptat şi face parte în prezent din sistemul standard, la fel ca şi Stayman-ul sau Blackwood-ul.

Prin definiție, un contra negativ nu este o penalizare ci un apel, şi este folosit în situațiile în care, după ce partenerul a deschis, adversarul din stânga lui a intervenit iar repondentul contrează (de exemplu: 1 ♣ - 1 ♠ - contra).

Această licitație rezolvă anumite probleme legate de dificultatea repondentului de a se exprima după intervenție şi, în acelaşi timp, face mai eficientă licitația competitivă.

Folosirea convenției trebuie făcută prin înțelegere prealabilă între parteneri, spre a nu da prilej la situații echivoce şi a fi considerată, în necunoştință de cauză, drept penalizare.

Acceptând conceptul potrivit căruia ***un astfel de contra nu este unul de penalizare***, el va fi deci interpretat ca ***un apel al repondentului pentru culorile nelicitate***, în special pentru majora nelicitată.

De exemplu, în secvența 1 ♣ - 1 ♠ - contra, acest contra promite cel puțin patru cărți la cupă.

Dacă contra-ul negativ a promis o anume culoare majoră, aşa cum este în exemplul de mai sus, deschidentul poate continua ca şi când ea ar fi fost licitată, dacă nu intervenea adversarul.

Situațiile în care poate fi aplicat un contra negativ (C.N.) sunt :

a). Partenerul a deschis cu o minoră iar adversarul a intervenit cu cealaltă minoră.

De exemplu : 1 ♣ - 1 ♦ sau 1 ♦ - 2 ♣ .

Contra-ul negativ după această secvență promite ambele majore în patru (cu o singură majoră, şi în cinci, probabil că ar fi licitat-o).

b). Când s-a licitat o minoră urmată de o majoră, sau o majoră urmată de o minoră, contra negativ promite cel puțin patru cărți în cealaltă majoră.

De pildă, 1 ♦ - 1 ♥ - contra ; promite patru cărți la pică, cu cinci ar fi licitat culoarea.

c). Când s-a licitat o majoră urmată de cealaltă majoră, contra negativ promite ambele minore.

De exemplu, mâna de tipul : ♠ 43 ♥ 4 ♦ R8765 ♣ AV432 , după secvența 1 ♠ - 2 ♥ , se exprimă cel mai bine prin contra negativ.

Când avem de-a face cu un contra negativ şi cum poate fi el recunoscut ?

1. este făcut de partenerul deschidentului.
2. este contrată culoarea intervenientului.
3. arată preferinţă pentru majora nelicitată.
4. nu este condiţionat de scurtime în culoarea adversă.
5. nivelul până la care se joacă contra-ul negativ este de obicei până la 3 ♠. Prin urmare, un contra dat după 1 ♠ - 4 ♦ poate fi considerat de penalizare, dar opţional poate fi apreciat tot ca un apel dacă partenerii convin astfel.

Cât de tare este repondentul când foloseşte un contra negativ ?

Standard, la nivelul unu 7-10 puncte sunt suficiente. La nivelul doi pretenţiile cresc spre 10 puncte, iar şi mai sus exigenţele pretinse pot fi şi mai mari, funcţie de acordul dintre parteneri.

Deoarece sistemul convenit poate accepta folosirea contra-ului negativ şi cu mâini foarte puternice, astfel de aspecte - valori limitate sau şi mâini foarte tari - trebuie discutate în prealabil cu partenerul, tocmai pentru a se extrage maximum de profit din intervenţia adversă hazardată.

Alt aspect ce se cere stabilit cu partenerul, legat de precedentul, este dacă într-o secvenţă de tipul 1 ♦ - 1 ♠ - contra , repondentul este mai puternic decât în 1 ♦ - 1 ♠ - 2 ♣(♦/♥) , deoarece în licitaţia standard o vorbire de doi peste unu promite peste 10/11 puncte şi o culoare de minimum cinci cărţi.

Cum continuă licitaţia deschidentul, după un contra negativ al partenerului său ?

a) cu o deschidere minimă (până în 15 puncte) relicitează corespunzător sugestiei date de C.N., la cel mai jos nivel.

b) cu o mână bună (16-18 puncte) relicitează cu salt sau încearcă să descrie mai bine mâna, rămâne invitaţional, funcţie de ceea ce a promis partenerul prin contra negativ.

c) cu o mână excelentă cue-bidează sau declară manşa. Dublu sau triplu salt în manşă pe majore este mai slab decât cue-bid urmat de licitarea manşei.

d) pasează, dacă este cazul, pentru clarificarea ulterioară a celei mai potrivite acţiuni.

3.

LICITAȚIILE DE SACRIFICIU

Licitația numită „de sacrificiu", făcută ca o continuare a unui baraj inițiat de partener, sau decisă anticipat, este o acțiune ce trebuie calculată la rece. În general doar jucătorii experți o fac deliberat, cei inconștienți, care nu știu să se oprească la timp, sunt supuși consecințelor unor astfel de sacrificii greșit decise.

Licitațiile de sacrificiu sunt în general guvernate tot de regula lui 2/3, de ideea acceptării deliberate a unei penalizări, cu condiția ca ea să nu depășească 500 de puncte. Sensul sacrificiilor în bridge constă în încercarea de a împiedica adversarii să câștige mai mult, în speranța că soarta partidei poate fi răsturnată.

Modul în care licitațiile de sacrificiu pot fi întreprinse și colaborarea între parteneri pentru reușita lor fac parte din *common sense*-ul bridge-ului. De pildă faptul, pomenit deja, că nu este o politică înțeleaptă să încerci să salvezi un partener care a fost contrat într-o licitație de baraj, cu speranța de a îmbunătăți contractul, atunci când mâna este slabă iar noul atu o culoare spartă. Rețineți că ***un jucător care a fost contrat dorește să găsească levate defensive la partener și nu un alt atu***.

Un factor important în decizia pe care o luați când faceți o licitație de sacrificiu – în postura de partener al intervenientului sau a celui care a făcut de la bun început o licitație de baraj – de fapt singurul criteriu efectiv este : numărul total de cărți pe care le deține axa în culoarea respectivă și valoarea penalizării pe care o va suferi.

În licitațiile de sacrificiu, principiul cere să faci barajul imediat, cât de înalt poți, pentru a nu lăsa loc de schimb de informații adversarilor. De exemplu, în secvența :

1 ♠ - 3 ♥ - 3 ♠ - ? cu : ♠ 5 ♥ R765 ♦ 98 ♣ DV5432 , licitați imediat 5 ♥.

Dezavantajul aparent al unor astfel de acțiuni este acela că îi permite uneori adversarului să aprecieze mai bine dona și să ajungă eventual într-un contract de șlem pe care altfel nu l-ar fi declarat. Iar avantajul este cel binecunoscut, și anume tăierea palierelor de conversație la îndemâna adversarilor, împiedicându-i să-și găsească cu ușurință atuul potrivit și nivelul ideal al contractului.

După o licitație de sacrificiu anticipat, dacă adversarii s-au dus și mai sus, principiul cere să pasați. Este greșit ca, după ce i-ați mai urcat cu un tric, să vă mai sacrificați din nou. De asemeni, rareori este corect să o faceți de unul singur, chiar dacă aveți un atu excelent, dacă partenerul a tăcut mereu. Deciziile de continuare a acțiunii de sacrificiu aparțin întotdeauna partenerului, nu celui care a declanșat-o. *Audiatur et altera pars.*

Când adversarii se sacrifică față de contractul declarat de dumneavoastră, decizia de a contra sau de a licita mai departe se ia astfel :

- contra, cu valori bune defensive.
- licitarea cu un tric mai sus, cu valori bune ofensive.
- pas „forcing", când sunteți nehotărât și lăsați partenerul să liciteze.

Ceea ce în teorie este valabil, potrivit regulii lui 500 sau 2/3, concret, când se joacă rober bridge, nu se aplică *ad literam*. Argumentul jucătorilor versați de partidă liberă, care nu sunt dispuși să împingă licitația mai sus sau să se sacrifice, este *„mai bine continuăm printr-un alt rober"*.

4.

TEORIA LEVATELOR TOTALE

Teoria levatelor totale (TLT) este o armă redutabilă în licitațiile competitive. Potrivit ei, numărul levatelor ce se pot realiza într-o doană este aproximativ egal cu numărul de atuuri (jucând culoarea proprie) al fiecărei axe. Prin urmare, dacă partenerii sunt în măsură să deducă numărul de atuuri pe care îl au împreună, pot să estimeze și care este nivelul de contract pe care fiecare din axe îl poate licita, în cel mai bun fit. În procesul de reevaluare, în special în licitațiile competitive, TLT este un sprijin indispensabil în luarea deciziilor corecte.

Cunoscută și sub numele de **legea levatelor totale (LLT)**, ea a fost descoperită acum peste 30 de ani de Jean René Vernes, un strălucit teoretician al bridge-ului, dar deabia după 1990 i s-a acordat atenția pe care o merită. Larry Cohen este expertul american căruia i se datorează larga răspândire și apreciere de care se bucură LLT-ul.

Vernes a sesizat, după studii statistice și matematice, că în multe done de bridge se poate determina numărul de levate pe care le poate face o axă cunoscând numărul de atuuri deținute împreună de cei doi jucători ai axei.

Potrivit teoriei, în licitațiile competitive pentru un scor parțial, numărul de levate la care jucătorii pot să aspire este egal cu numărul combinat al culorii de atu (al fitului). De exemplu, dacă o axă are, împreună, un fit de nouă cărți iar adversarii unul de opt, o axă va face probabil nouă levate iar limita celeilalte va fi opt.

Formularea legii este următoarea : ***În cele mai multe done numărul total de levate (pe care le pot face axele respective) este egal cu numărul de atuuri.***

Se poate stabili și o regulă de aur în acțiunile competitive, inversă celei a impaselor, care știm că spune *cu opt cărți întotdeauna iar cu nouă niciodată*. Aplicând LLT, cu nouă cărți de atu se urcă licitația la nivelul trei, iar cu opt nu se depășește palierul doi.

Acest principiu este important deoarece, pe lângă faptul că permite aprecierea nivelului propriu, îl face cunoscut în același timp și pe cel realizabil de către adversari.

TLT este valabilă ca un ghid în licitațiile competitive, în exersarea unei bune aprecieri a situațiilor. J.R.Vernes spune că dacă la cea mai lungă culoare în fit a axei N-S se adună cea mai lungă culoare în fit a axei E-V, suma va reprezenta aproximativ numărul total de levate posibile în dona respectivă.

De exemplu, dacă linia dvs. are un fit de nouă cupe iar adversarii unul de opt cărți în fit de pică, numărul total de levate posibile în dona respectivă este 9 + 8 = 17. Așadar, dacă vom licita de pildă 4 ♥ iar ei se vor sacrifica cu 4 ♠, s-ar putea face următorul calcul: dacă noi am putea face 11 levate (5 ♥), adversarii nu pot face mai mult de 6 levate (17 – 11 = 6), așa că este mai corect să-i contrăm decât să licităm. La fel, dacă putem face 10 levate, ei pot face doar 7.

Dar TLT nu este perfectă, ea nu poate fi aplicată mereu în toate situațiile, ci doar sugerează o cale de a conduce acțiunea, trecând prin filtrul unei judecăți făcute la rece.

Dacă folosiți conceptul, ceea ce trebuie să presupuneți este că dacă axa dvs. are un fit, și axa cealaltă are unul.

Indiferent de cât de exact este un sistem, până la urmă el pretinde în situațiile competitive o analiză atentă pentru cea mai corectă decizie. Regulile, principiile și așa-zisele legi sunt date ca să faciliteze găsirea soluției în situații de rutină.

Expertul australian Paul Marston dă ca exemplu în luarea deciziei corecte, potrivit LLT, atitudinea bookmakerului vizavi de cea a pariorului. Dacă cel de al doilea merge la risc când pariază pe un cal, zicând *ori câștig și mă umplu de bani ori pierd și mai sunt curse*, bookmakerului nu-i pasă cine câștigă de fapt cursa. El și-a reglat în așa fel cotele încât să nu rămână în pierdere la sfârșitul reuniunii indiferent cine sunt câștigătorii.

LLT ne învață să adoptăm aceeași politică. Când numărul de atuuri nu justifică continuarea acțiunii, ea trebuie stopată. Când adversarul a depășit limita levatelor ce-i revin potrivit numărului de atuuri, este bun de plată și ne vom mulțumi că am scris cu plus pe coloana noastră.

Când există 16 levate în joc, respectiv 8-8, nu este o politică înțeleaptă să se renunțe la competiție și să se paseze.

După 1 ♣ - 1 ♥ - 2 ♣ - ? cu ♠ V972 ♥ R85 ♦ R103 ♣ 432 , veți spune 2 ♥. Axa dvs. are un fit de opt cărți, așa că se contestă la nivelul doi. (susținerea simplă este bazată pe fit de trei cărți). Chiar dacă nu veți face opt levate, ceea ce este cert este că adversarii vor face.

Ce se întâmplă la nivelul trei ? Cu ♠ A32 ♥ RV7654 ♦ A2 ♣ 32 , după o secvență : 1 ♥ - 2 ♣ - 2 ♥ - 3 ♣

? este clar că trebuie spus 3 ♥, având nouă atuuri pe linie. Nuanța este că o astfel de licitație nu trebuie considerată ca un eseu de manșă, ci ca o licitație competitivă pentru câștigarea palierului.

Teoria este valabilă în multe done, cu alte cuvinte nu întotdeauna, fiindcă ea se aplică doar în acțiuni competitive când ambele axe au valori certe, în limitele a 18-23/24 P.O.D., și este utilă în determinarea costului unui eventual sacrificiu sau în aprecierea depășirii pragului dc levate posibil de către adversar. Teoria este alterată de distribuțiile excentrice și influențată de cărțile de onor în culorile adverse, când nu poate fi aplicată.

Singura problemă care se pune în realitate în zona licitațiilor competitive este dacă suntem în măsură să apreciem numărul total de atuuri în joc, pentru a putea decide corect.

Cum funcționează concret LLT ?

Este necesar de estimat numărul de atuuri ale axei proprii. De exemplu, dacă s-a deschis cu o majoră și există o susținere de patru cărți, nivelul estimat este de nouă levate.

Estimarea cărților culorii de atu a adversarilor este un exercițiu de logică și cere și un calcul aritmetic aplicat licitației acestora. De pildă, adversarul a deschis de baraj la nivel de trei, se presupune că el are șapte atuuri, ș.a.m.d. Pe măsură ce acțiunea se desfășoară, estimarea poate deveni absolut precisă.

Eficacitatea aplicării LLT este demonstrată, de pildă, și în cazul unui anunț de bicoloră 5 - 5 făcut de un jucător. Pentru a tăia din palierele de licitație ale adversarilor, cu

un fit de cinci cărți, partenerul acestuia va bara imediat la nivel de patru, deoarece au împreună zece atuuri, deci aceasta este limita de levate presupuse.

Un important lucru de reținut este că, deși LLT este extrem de utilă în cadrul licitațiilor competitive, nu trebuie aplicată când criteriile de forță sunt înclinate net în favoarea adversarilor deoarece, de multe ori, dezvăluirea distribuției ușurează decizia acestora.

Când adversarii decid imediat nivelul, înainte de a vă da posibilitatea să apreciați dacă este bine să licitați sau să vă apărați, decizia este grea întotdeauna.

Există însă și cazul invers, când cu ajutorul LLT dumneavoastră sunteți primul în măsură să declarați imediat nivelul, bazat pe fit, licitând direct palierul la care vă îndreptățește totalul atuurilor și îngreunând decizia adversă. Licitând astfel, nu trebuie să vă așteptați să faceți neapărat jocul, sau să cădeți sigur. Pur și simplu exprimați valoarea mâinii dumneavoastră, ceea ce este cunoscut în terminologie sub denumirea de *value bid*. După Marston, *value bid* spune : „atâta cred că putem face", potrivit principiului că este bine să licitezi direct ce poți realiza.

De exemplu : 1 ♦ - 3 ♦ este *value bid*, 6-9 puncte cu cinci atuuri.

La fel, 1 ♥ - 3 ♥, nefiind 9-12 puncte cu patru atuuri, mână cu care s-ar fi trecut prin 2 FA Jaboby, rămâne să fie *value bid*, cu 6-9 puncte și fit de patru cărți.

Deosebirea între un *limit bid* și un *value bid* nu este evidentă, prima este invitantă în măsura în care partenerul are plusvalori, pe când a doua este obstructivă în sensul că obligă adversarul să ia decizia finală, lipsindu-i suficiente elemente de apreciere.

Cum se apreciază numărul levatelor totale la nivelul patru ?

Aveți ♠ R8752 ♥ 32 ♦ 975 ♣ AR3 și licitația a decurs rapid : 1 ♥ - 1 ♠ - 4 ♥ - ?

Evident că veți spune 4 ♠. Cu zece atuuri, probabil numărul de levate în joc este de 19-20, așa că se impune continuarea.

În schimb, cu ♠ R1092 ♥ V73 ♦ 32 ♣ RD52 , după 1 ♥ - contra - 4 ♥ - ? nu este cazul să continuați cu 4 ♠. Partenerul are patru cărți de pică și cel mult o cupă, dar numărul de levate totale este în jur de 17. Dacă adversarii pot face 4 ♥, înseamnă că licitând 4 ♠ vă expuneți la trei căderi.

În licitația competitivă funcționează și legea fitului reciproc (*law of reciprocal fits*), subsecventă ***principiului parității***, care servește drept concept pentru găsirea unui fit de opt cărți (ce va permite o licitație competitivă la nivel de doi).

Ea se enunță astfel : ***când o axă are un fit (de opt cărți), și cealaltă axă are unul***, și se verifică aritmetic deoarece : dacă dumneavoastră și partenerul aveți, să zicem, un fit de opt cărți la pică, aceasta mai lasă loc la 18 cărți în celelalte trei culori (26 – 8 = 18). În afară de cazul rar în care veți avea câte 6 - 6 în oricare din celelalte trei culori, adversarii trebuie să aibă, în 93 % din cazuri, un fit de opt cărți în cel puțin una din culori.

Ca o concluzie, să reținem că LLT ne sfătuiește ca într-o licitație competitivă să concurăm pentru câștigarea donei până la nivelul pe care îl reprezintă numărul total de atuuri pe care îl are împreună axa, teoria reprezentând o mare cucerire a bridge-ului modern.

5.

CONVENȚIILE ÎN LICITAȚIA COMPETITIVĂ

Cunoașterea convențiilor este necesară atât în scopul includerii lor în licitație, câștigul conferit de ele bridge-ului modern fiind incontestabil, cât și pentru a le înțelege sensul în cadrul licitațiilor adverse, pentru a folosi cea mai potrivită ripostă.

Marile convenții, cu frecvență în utilizare, cum ar fi contra-ul negativ, responsiv, licitarea bicolorelor în intervenție, Lebensohl, intervențiile cu salt slabe, utilizarea cuebidurilor, contrele neobișnuite, au fost încorporate în sistem iar funcționarea lor expusă în cadrul capitolelor respective.

O serie de concepte apărute în licitația competitivă modernă privind licitațiile cu salt, răspunsurile partenerului deschidentului după un contra advers, interpretări date în anumite situații unui recontra, contre direcționale de atac și multe altele, fluidizează și clarifică licitația, dar folosirea lor depinde de nivelul partenerilor. Cu cât expertiza acestora crește, utilitatea lor devine mai evidentă, dar folosirea lor presupune existența unei asocieri bine sudate între cei doi parteneri.

Un caz tipic de colaborare îl reprezintă :

Licitațiile de transfer în situații competitive

Uneori declanșarea transferurilor este îngreunată de intervențiile adversarilor. Înțelegerea prealabilă între parteneri va pune la punct următoarele aspecte :

- după un contra advers transferul va funcționa, contra-ul fiind ignorat (se licitează ca și când deschiderea de 1 FA nu ar fi fost contrată).
- recontra poate fi oricând folosit.
  - . dacă contra-ul a fost convențional, recontra sugerează forță suficientă pentru a invita la manșă și servește la clarificarea acțiunilor ulterioare.
  - . dacă contra-ul a fost de penalizare, recontra servește ca SOS și cere deschidentului să liciteze 2 ♣. Urmarea este pas, cu trefle lungi, 2 ♦ cu cinci sau mai multe, sau 2 ♥/♠ cu 5 – 5 pe majore.
- după o intervenție de 2 ♣, care de cele mai multe ori este artificială, contra-ul devine Stayman iar transferurile la nivelul doi rămân valabile. Dacă 2 ♣ este natural sau este spusă o altă culoare la nivel de doi, contra-ul este de penalizare și transferurile cad.
- transferurile Texas la nivelul patru rămân valabile.
- dacă intervenția este la nivel de trei, ceea ce presupune o culoare solidă, lungă, contra-ul nu este de penalizare ci negativ, cerând culorile majore.

C. DESPRE CONTRE

Contra de penalizare – Contre speciale : contra de apel - contra negativ - contra responsiv - contra de susținere - contra indicativ de atac - contra neobișnuit - recontra

În fericita epocă a whist-ului și în cea „romantică" a bridge-ului, când un jucător spunea *contra*, era clar pentru toată lumea că a făcut o licitație de penalizare.

În elaborarea conceptelor bridge-ului modern, teoreticienii au constatat că a penaliza imediat este, pe de o parte, prea unilateral, iar pe de altă parte sărăcia vocabularului existent (culoare, FA, pas și contra) îi obliga să găsească o mai bună întrebuințare a cuvântului *contra* la palierele inferioare.

Inventând mai multe tipuri de contre specializate, în funcție de nivelul la care a fost spus sau de context, ei i-au conferit cuvântului mai multe înțelesuri, în funcție de acțiunea dusă. S-a ajuns astfel la următoarea listă :

a) contra-ul de penalizare
b) contre speciale :
    1. contra-ul de apel
    2. contra-ul negativ
    3. contra-ul în răspuns (*responsive double*)
    4. contra de susținere (*support double*)
    5. contra-ul cooperativ
    6. contra competitiv (*competitive double*)
    7. contra-ul care cere un anumit atac (direcțional)
    8. contra-ul neobișnuit
    9. recontra

Vom încerca în cele ce urmează să lămurim sensul și scopul acestor contre precum și modul lor de funcționare. In extenso le veți regăsi în capitolele licitație, intervenție și licitație competitivă și jocul în apărare.

a) Contra de penalizare

Scopul acțiunii este de a marca un număr sporit de puncte pe fișa de scor prin penalizarea contractului advers. Tabela recompensează astfel de contre, care sunt acțiuni conduse deliberat.

În general se consideră un astfel de contra ca fiind dat când una din axe a ajuns într-un contract considerat irealizabil de către adversari (datorită punctajului deținut, a levatelor defensive certe etc.). Elly Culbertson zicea că, dacă totalul levatelor defensive proprii plus cele arătate de partener pe parcursul licitației conduc la ipoteza că adversarul va cădea de două ori, se poate considera că un contra de penalizare este corect dat, evident dacă un astfel de rezultat va fi superior propriului contract. Și mai spunea că la bridge nimic nu este sigur, în afara faptului că cei care pierd trebuie să plătească.

Un contra de penalizare se recunoaşte dacă îndeplineşte următoarele condiţii :

1. partenerul a vorbit în prealabil.
2. cel care contrează a avut deja ocazia să contreze de apel dar nu a făcut-o.
3. adversarii au demonstrat prin licitaţie că se sacrifică.
4. contractul care se propune penalizării este de FA.

Contra-ul de penalizare trebuie dat în toate situaţiile în care :

a). adversarii se sacrifică, chiar dacă câştigul este mai mic, şi nu sunteţi în măsură să licitaţi la un nivel mai ridicat.

b). când penalizarea este mai rentabilă decât ceea ce aţi scrie jucând la nivelul maxim al forţei deţinute de axa dvs.

c). nu există pericol ca adversarii să se salveze într-un contract pe care l-ar realiza.

d). adversarii au eşuat într-o extrem de proastă distribuţie a cărţilor cheie şi într-un misfit.

Unul din paradoxurile bridge-ului este că penalizările contractelor joase aduc câştiguri mult mai substanţiale decât cele aplicate manşelor sau şlemurilor.

Motivul este că primele licitaţii sunt deseori făcute cu un considerabil risc, înainte ca nivelul şi fitul să fie cunoscute. În schimb, într-o manşă declarată în atac, mai rar se ajunge fără a se fi controlat dacă există un atu solid, fit şi valorile necesare. Rareori veţi prinde, în afara unor neînţelegeri grave de licitaţie, un jucător bun, ajungând în ofensivă într-un contract înalt, să cadă mai mult de o dată sau de două ori. Pe când la licitaţiile joase se marchează uneori 800 sau chiar 1100 de puncte. Unui jucător care se laudă că nu a căzut niciodată mai mult de 500 i se poate spune că nu va fi un câştigător la bridge, nefiind suficient de agresiv.

Totuşi, contrele de penalizare date contractelor parţiale trebuie analizate foarte atent. Dacă un contra, aşa-zis „subţire", la un contract de 2 ♣ sau 2 ♦ încă nu declanşează o catastrofă, deoarece nu oferă manşa, un contra pe majore de la nivelul doi în sus trebuie să fie solid.

Calculaţi întotdeauna levatele de cădere prezumate într-o manieră simplă (una pe pică, una la atu, două colea ...), mai degrabă decât făcând legături vicioase cu puncte de onor, levate defensive etc. Motivul pentru care contraţi nu este fiindcă aveţi 20 de puncte, ci fiindcă adversarul va pierde x levate. Cărţile mari trebuie reevaluate în funcţie de licitaţie şi, în nici un caz, nu contaţi pe mai mult de două levate într-o culoare, alta decât cea de atu. Contrând de penalizare, vă aşteptaţi ca partenerul să vă furnizeze :

* 3 – 4 levate defensive dacă a deschis cu 1 FA tare.
* 2 – 2 1/2 levate defensive dacă a deschis cu 1 la culoare.
* 1 levată defensivă dacă a făcut o intervenţie simplă.
* nici o levată dacă a deschis de baraj.

Cum s-a mai spus, corecţii trebuie aplicate dacă din licitaţie rezultă prezenţa de mâini excentrice sau lungimi, ceea ce ar putea diminua forţa levatelor defensive. De exemplu ARD într-o culoare faţă de ARDxxx, pot face mai degrabă trei levate în primul caz şi poate doar una în cel de al doilea.

Câteva lucruri trebuie cântărite cu grijă înainte de a decide un contra de penalizare

. nu este bine să se contreze dacă, prin aceasta, se vor furniza adversarilor informații ce le vor permite eventual să adopte o linie de joc câștigătoare.

nu este cazul să se contreze dacă adversarii s-ar putea refugia într-un alt contract pe care eventual l-ar putea realiza ori ar cădea mai puțin. Principiul cere ca cel ce a contrat, să fie capabil să penalizeze orice alt contract ulterior.

rentabilitatea ; uneori axa ar putea fi mai câștigată continuând licitația și declarând manșa de pildă, decât să se mulțumească cu o penalizare.

în aprecierea levatelor ce se consideră că vor fi câștigate, este mai bine ca ele să fie subevaluate, mai ales dacă adversarul a ajuns în contractul respectiv fiind în atac, pentru că există posibilitatea unor distribuții excentrice care pot răsturna previziunile. Doar dacă se contează pe două căderi sigure, se poate contra. Un contra „*nervos*" poate oferi uneori adversarilor manșa, sau soluții de a rezolva dona, fiind avertizați.

. nu trebuie contat niciodată pe vreo levată defensivă certă la un partener care a deschis de baraj. Nu există o asemenea obligație pentru el. Exemplu tipic 3 ♦ - 3 ♥ - ? Aveți ♠ A42 ♥ RV973 ♦ 52 ♣ D108 și contrați. Dar sunteți în măsură să o faceți și după ce partenerul intervenientului va declara 3 ♠ ? Sau credeți că faceți singur cinci levate?

Numărul de cărți în culoarea partenerului este determinant atunci când se ia în considerare un contra de penalizare. Cu cât susținerea este mai bună, cu atât mâna aparține atacului și nu penalizării. În schimb, cu cât numărul cărților în culoarea partenerului este mai mic, ceea ce sugerează un misfit și perspective de manșă mai scăzute, cu atât contraul de penalizare devine mai atractiv.

Aceste considerente nu au, evident, rolul de a vă sfătui să nu uzați de această armă absolut necesară jocului de bridge. Se spune că, *à la longue*, politica contrelor de penalizare judicios aplicate este benefică celor ce știu să judece la rece avantajele unor asemenea acțiuni.

Când se contrează de penalizare, înseamnă că adversarul nu mai are nici o scăpare, indiferent în ce altă culoare s-ar refugia. Cu alte cuvinte, un contra de penalizare nu este corect dat dacă el se referă doar la o culoare adversă (vezi exemplul de mai sus).

Când adversarul a depășit palierul de securitate sau s-a sacrificat, iar licitația axei proprii la un nivel și mai ridicat este incertă. Se spune în bridge că „palierul cinci aparține adversarilor" Cu alte cuvinte, dacă voluntar s-a declarat manșa de 4 ♠, iar adversarii se sacrifică la nivel de cinci, un raționament extrem de riguros va decide dacă se supralicitează sau se acceptă o penalizare care poate fi chiar mai mică decât manșa, care nu mai este însă certă.

Un contra de penalizare transmite partenerului și mesajul „nu te du mai departe", palierul superior nu mai este sigur. „Prefer să încasez penalizarea", deoarece limita de siguranță a fost atinsă.

Dacă adversarii se sacrifică peste nivelul micului șlem (într-o licitație încheiată), rareori este corect să continuați acțiunea, considerându-vă frustrat, și nu rămâne decât soluția penalizării.

- Un contra de penalizare nu este o acțiune unilaterală. Partenerul, cu o mână specială, îl va putea ridica dacă crede că nu este rentabil, dacă are valori suplimentare sau, din contra, se simte vinovat pentru declarațiile inexacte anterioare.

Când nu se recomandă să se contreze ?

Nu este recomandat, în special începătorilor, un contra de penalizare fără controlul culorii de atu adverse.

Dacă aveți lungime în culoarea partenerului, nu mai contați pe levate defensive certe acolo. Reduceți numărul levatelor defensive presupuse a fi realizate de partener, dacă este vorba de o culoare lungă și susținută. În principiu, se contează pe 2-2½ levate defensive din partea unui partener ce a deschis. Adăugați la acestea cele pe care considerați că le veți realiza dumneavoastră și, dacă totalul este corespunzător, se poate contra.

În general, evitați să contrați de penalizare din lăcomie, demascând cartea și furnizând astfel adversarilor informații privind localizarea forței dvs. Nu este recomandabil să contrați adversari valoroși fiindcă, relevând un misfit pe care altfel nu l-ar fi detectat, acțiunea se va întoarce ca un bumerang împotriva dumneavoastră.

Nu vă grăbiți să contrați de penalizare un adversar nevulnerabil, când intuiți că se sacrifică, dacă aveți manșa în cărți, uneori penalizarea va fi nesatisfăcătoare pentru linia dvs.

Un principiu, adesea ignorat, recomandă să nu începi să contrezi de penalizare înainte ca adversarii să fi atins limita propriilor valori, sau dacă prin contra îi poți face să se refugieze într-o culoare pe care n-o poți contra.

Spre nemulțumirea partenerului, puteți să-l scoateți din contra dacă apreciați că nu îi veți oferi levatele defensive la care se așteaptă din partea dumneavoastră.

Nu contrați doar pentru că aveți AR în culoarea adversarilor, în contracte declarate de adversari în ofensivă. Pentru ei nu vor fi o surpriză cele două levate de vârf ale dvs. Sunteți mai periculos dacă aveți, de pildă, V9xx sau DVxx.

Dacă partenerul a deschis cu FA, nu contrați adversarul cu valori doar în culoarea de intervenție. E posibil să îi goniți într-un alt contract.

Un contra dat unei deschideri adverse de 1 FA este în principiu un contra de penalizare și promite o mână tare de tip defensiv, echivalentă unei deschideri de FA. Dacă partenerul are 6 P.O. sau mai multe, în licitația standard se consideră că el poate să-l accepte, manșa este improbabilă și este mai rentabil să paseze. În schimb, dacă este slab și are forță distribuțională reprezentată de culori în cinci sau șase cărți, el va anula penalizarea licitându-și propria culoare. Iată o astfel de licitație: 1FA - contra - pas - 2 ♦; licitația de 2 ♦ vrea să însemne *mână slabă cu lungime de caro, nu pot lăsa contra-ul de penalizare.*

Contrele de penalizare date contractelor de 3 FA sunt în principiu strict legate de licitație. Deoarece atacul bine orientat poate face diferențe de sute de puncte, dacă există o bună șansă ca adversarul să cadă, rămâne rentabil, chiar dacă nu reușește întotdeauna, să se ceară prin contra atacul cel mai potrivit.

Deși multe contra-uri de penalizare sub manșă pot fi extrem de profitabile, sunt de evitat situațiile când adversarii, realizând contractul, scriu și manșa (prin dublarea numărului de puncte cuvenit pentru parțială). De exemplu, 2 ♥ contrate și făcute reprezintă 120 plus eventual și roberul dacă erau vulnerabili, în schimb 2 ♦ contrate, chiar și făcute, aduc doar 80 de puncte.

De fapt, problema majoră în licitația competitivă **nu este când trebuie contrați adversarii, ci cât de sus pot fi împinși**. Doar simplul fapt că se va marca pozitiv este excelent, așa că trebuie evitat riscul unui contra subțire.

b) Contre speciale

Pe parcursul licitației, așa cum se știe de-acum, unele contre nu au caracter de penalizare. Ele transmit mesaje privind anumite tipuri de carte sau valori și au fost inventate pentru a facilita furnizarea acestor informații, care nu pot fi date prin licitații naturale. Trecând în revistă aceste contre, vom întâlni :

1. Contra de apel

Expus pe larg în subcapitolul 3 al *Licitației în intervenție*, acest tip de contra este folosit de linia intervenientului, după ce adversarul a deschis, la prima oportunitate, atunci când partenerul încă nu a vorbit sau a pasat. Îi cere acestuia să aleagă o culoare de joc, alta decât cea spusă de deschident.

Să oferim câteva exemple, care sunt toate contre de apel :

1 ♥ - contra

1 ♦ - pas - 1 ♥ - contra

1 ♦ - pas - 2 ♦ - pas
pas - contra

1 ♦ - pas - 1 ♠ - pas
2 ♦ - contra

1 ♣ - contra - 2 ♣ - pas
pas - contra

3 ♣ - contra

2. Contra negativ

Este folosit de partenerul deschidentului, după ce adversarii au intervenit, cu scopul de a transmite existenta unor valori care nu pot fi licitate natural.

De exemplu 1 ♦ - 1 ♠ - contra, cu ♠ 97 ♥ RV72 ♦ V10 ♣ R9875. Și acest fel de contra special a fost prezentat în extenso în cadrul licitației competitive.

3. Contra în răspuns (responsive double)

Este folosit de partenerul intervenientului, care a dat un contra de apel sau a licitat, atunci când repondentul a vorbit, în general susținând culoarea deschidentului sau licitând FA. Sugerează partenerului existența unor valori ce nu au putut fi licitate natural și îi cere acestuia să aleagă el culoarea.

Sau, poate fi dat atunci când nu poate numi constructiv o culoare, sugerând intervenientului să se orienteze spre o altă culoare decât cea anunțată.

De exemplu : 1 ♦ - contra - 2 ♦ - contra, cu ♠ D932 ♥ R542 ♦ 76 ♣ D52 (nu dorește să aleagă el culoarea și îi cere intervenientului să o facă).

Dacă partenerul a intervenit cu o culoare iar repondentul a susținut culoarea de deschidere sau a spus FA, două culori au mai rămas nelicitate. Deseori partenerul intervenientului poate avea lungime în ambele aceste culori. Numind una din ele, un eventual fit pe cealaltă ar putea fi ratat. *Responsive double* (prezentat și la pagina 205) rezolvă problema sugerând valori și lungime în ambele culori restante.

4. Contra de susținere (support double)

O altă nuanțare a utilizării contra-ului în licitația competitivă intervine în cazul în care adversarul aflat după repondent licitează.

Un astfel de contra este cunoscut sub numele de *support double* și permite să se clarifice o susținere de trei cărți în culoarea repondentului. În consecință, dacă deschidentul ar susține direct culoarea, ar însemna că are patru cărți.

Această modalitate de a acționa oferă posibilitatea de a face deosebire între o susținere de trei, respectiv patru cărți, în culoarea repondentului.

Două exemple :

1 ♣ - pas - 1 ♠ - 2 ♥
contra cu : ♠ D109 ♥ 32 ♦ AD2 ♣ AV973

1 ♦ - pas - 1 ♠ - 2 ♥
contra cu : ♠ DV3 ♥ 32 ♦ A10732 ♣ AR5

Support double se joacă numai pe intervenție simplă. Dacă intervenția este făcută cu salt, se va conveni semnificația cu partenerul.

5. Contra indicativ de atac

Este folosit pentru a cere partenerului un anumit atac, altul decât cel natural, fie când se contrează o licitație artificială (sugerând deținerea culorii respective), Stayman, transferuri, fie în anumite licitații care au condus la un contract de 3 FA. De exemplu :

1 FA - pas - 2 ♣ - contra
2 ♥ - pas - 3FA - pas general

Contra-ul după 2 ♣ este director de atac, cere atac de treflă. Ca să fie dat trebuie să aveți cinci cărți de treflă cu trei onori sau șase cu doi onori.

Sau : 1 ♦ - pas - 1 ♠ - pas
3 FA - pas - pas - contra. Cere atac de pică, prima culoare spusă de mort.

Deoarece a contra licitațiile artificiale doar de dragul avertizării asupra deținerii culorii respective prezintă destule dezavantaje, acțiunea trebuie cântărită cu grijă, pentru a nu deveni folositoare adversarilor.

6. Contra neobișnuit (Lightner)

Deoarece un contra de penalizare dat unui șlem licitat în atac nu poate oferi decât o compensație mică față de riscurile ce se asumă printr-o astfel de decizie, el nu este indicat. C.Lightner, un expert american, a inventat însă o convenție, botezată ulterior după numele său, care, în contractele de șlem, cere un atac neobișnuit pentru un tai imediat – jucătorul care contrează având în plus și o altă levată certă. Funcționarea contrelor Lightner o veți regăsi pe larg în capitolul jocului în apărare.

7. Dacă adversarii vorbesc după declanșarea Blackwood-ului

Deoarece există cazuri când adversarii intervin la nivelul cinci, sau chiar șase, după declanșarea unui Blackwood, luând din spațiul de răspuns disponibil, se folosesc câteva

convenţii care permit totuşi transmiterea numărului de Aşi. Una din ele este **DOPI**. Potrivit ei un contra dat intervenţiei sugerează inexistenţa vreunui As, pas-ul arată un As iar palierul următor doi Aşi. (D vine de la *double*, iar P de la *pass*)

Dacă axa joacă Roman BW, folosind DOPI, scala de răspunsuri este :

contra = 0 – 3 Aşi
pas = 1 – 4 Aşi
culoarea următoare = 2 Aşi

Cea de a doua convenţie este **DEPO**. Aici contra sugerează 0-2 sau 4 Aşi iar pas-ul un număr fără soţ de Aşi. Acronimul vine de la *double even* şi *pass odd.*

8. Recontra (R.C.)

Recontra este un free-bid, şi este considerat ca singura licitaţie tare a repondentului, după ce adversarul a dat un contra de apel deschiderii partenerului.

Acest recontra promite o forţă apreciată la peste 10 P.O., nu spune nimic despre distribuţie şi nu cere nici un fel de susţinere în culoarea deschidentului.

Mulţi jucători lipsiţi de experienţă tind să creadă că un R.C. promite neapărat fit. Este inexact. Fitul poate exista, dar mesajul este : „deţinem balanţa punctelor, poate ne vom alege cu o bună penalizare". Repondentul cere deschidentului să paseze când îi vine rândul, pentru a lăsa eventual loc unui contra de penalizare mai lucrativ. Dacă repondentul contrează apoi culoarea spusă de adversar, aceasta este de penalizare, susţinerea simplă invită la manşă (cu 10-11 puncte), iar culoare proprie, FA sau susţinere cu salt semnifică 13 sau mai multe puncte şi este forcing.

Cum pentru a recontra există obligaţia de a avea minimum 10 puncte, rezultă că orice altă licitaţie a partenerului deschidentului după un contra de apel advers (culoare nouă, susţineri simple sau cu salt) denotă mai puţine puncte şi nu este forcing.

Pentru a completa tabloul semnificaţiilor licitaţiei de recontra, trebuie însă insistat şi asupra altor sensuri ale acesteia.

La modul general, într-o secvenţă de licitaţie, recontra-ul poate fi :

1) natural
2) convenţional
3) S.O.S.

1) natural este atunci când, la un contra de penalizare, ne exprimăm convingerea că totuşi se va realiza contractul.
2) convenţional, atunci când după un contra de apel al adversarilor îi transmitem partenerului mesajul că balanţa punctelor este deţinută de axa proprie şi încercăm să obţinem maximum din acest avantaj (de exemplu: 1 ♥ - contra - RC).
3) S.O.S, atunci când, pe deschideri convenţionale ce pot fi culori scurte, minore în special, datorită lipsei totale de fit şi a deţinerii unei mâini slabe, repondentul încearcă să sugereze căutarea unui atu cu un fit mai bun. De exemplu :

1.	1 ♥ - pas - pas - contra pas - pas - R.C.	Partenerul este probabil şicană de cupă şi cere deschidentului să găsească o altă culoare de atu.

2. 1 ♣ - contra - pas - pas R.C. — Probabil că deschidentul a licitat o minoră în trei şi cere partenerului să aleagă o altă culoare.

3. 1 FA - pas - pas - contra pas - pas - R.C. — Repondentul are o mână nepotrivită jocului pe FA şi ar prefera să joace într-o altă culoare.

*

Urmează câteva exemple care vor uşura familiarizarea cu sensul diverselor tipuri de contra :

	Licitația :				
	Vest	*Nord*	*Est*	*Sud*	
	A. ***În scop de apel***				
1.	1 ♣	contra	2 ♣	pas	Al doilea contra este tot de apel, pentru că partenerul nu a vorbit. Arată forță mai mare decât un contra de apel minimal.
	pas	contra			
2.	1 ♦	1 ♥	pas	2 ♥	Tot de apel. O mână puternică probabil având şi pici şi trefle.
	contra				
3.	3 ♥	contra			Nord are suport în toate cele trei culori şi o deschidere bună. Apel.
4.	1 ♥	contra			Apel.
5.	1 ♥	pas	1 ♠	contra	Apel, prima ocazie de a contra (făcut pentru celelalte două culori).
	B. ***În scop de penalizare***				
1.	1 FA	contra			Penalizare, Nord are minim 16 şi Sud poate pasa dacă are valori să încline balanța punctelor.
2.	1 ♥	pas	1 FA	pas	Penalizare, nu s-a contrat la prima licitare a culorii.
	2 ♥	contra			
3.	1 ♠	2 ♦	contra		Penalizare, doar dacă nu se joacă cu contra negativ.
4.	1 FA	pas	4 ♠	contra	Penalizare, adversarii sunt în manşă.
	C. ***Indicație de atac.***				
	Orice contra dat unei licitații artificiale indică atacul.				
1.	1 FA	pas	2 ♣	contra	Sud a arătat, prin contra la 2 ♣, forță în culoare şi
	2 ♥	pas	3 FA	pas	Nord trebuie să atace ♣.
	În general un contra dat unui contract de 3 FA cere atac într-o culoare specifică (ori culoarea licitată de flanc, ori prima culoare a mortului).				
2.	1 ♦	1 ♥	3 ♦	pas	
	3 FA	pas	pas	contra	Sud cere partenerului atac de cupă.
3.	1 ♦	pas	1 ♠	pas	
	3 FA	pas	pas	contra	Cere atac de pică, culoarea mortului.

D. ***Un contra dat unui şlem advers***, declarat în atac, cere partenerului să facă un atac neobişnuit.

1.	1 FA	2 ♦	6 ♥	pas	Contra-ul stopează atacul normal de caro. Nord este
	pas	contra			probabil manque într-o altă culoare (pică sau treflă).

D. QUIZ

Exemplele care urmează prezintă cazuri frecvente ce se ivesc în cadrul licitației în intervenție și a celei competitive, și sunt destinate să ușureze asimilarea conceptului și a modului în care trebuie apreciată o mână.

A). Nimeni nu este vulnerabil și adversarul din dreapta deschide cu 1♦. Cum veți interveni, având următoarele mâini :

1). ♠ R72 ♥ 7 ♦ 54 ♣ RD109832
2). ♠ RD72 ♥ AV9 ♦ 4 ♣ DV1092
3). ♠ 72 ♥ RV64 ♦ ARV76 ♣ D10
4). ♠ 876 ♥ RV10982 ♦ 7 ♣ A109
5). ♠ AV7 ♥ R103 ♦ AD10 ♣ D732
6). ♠ ARD98 ♥ AD5 ♦ 32 ♣ AV9
7). ♠ RD987 ♥ A103 ♦ 32 ♣ RV7
8). ♠ V98 ♥ AV7 ♦ AD10 ♣ ARV9
9). ♠ RV976 ♥ V10 ♦ 4 ♣ A10764
10) ♠ R10985 ♥ AD1032 ♦ 32 ♣ 9

Răspunsuri:

1) 3 ♣. Tipică intervenție cu salt, cu o culoare solidă, de baraj, care va face viața grea adversarilor.
2) Contra de apel. Evident mai potrivit decât 2 ♣.
3) Pas. Concentrarea forței în culoarea de deschidere nu vă permite deocamdată să vă descrieți mâna.
4) 1 ♥. Intervenția la nivel de unu promite o culoare frumoasă dar tinde să nege o deschidere adevărată.
5) 1 FA. Între limitele de 16.18 P.O., având culoarea de deschidere excelent stopată.
6) Contra, urmat de licitarea culorii de pică, ceea ce promite peste 17 P.O.D.
7) 1 ♠. Mâna se deosebește de precedenta. Nu sunteți destul de tare ca să începeți prin contra urmat de culoare.
8) Contra, urmat de FA semnifică o mână mai tare decât cea pretinsă în cazul unei intervenții directe de 1 FA.
9) 1 ♠. O mână cu potențial în caz de fit.
10) 1 ♠. Din două culori de rang alăturat, cea mai scumpă, pentru a o putea licita și pe cealaltă. Jucând convenția Michael's cue-bid, intervenind cu 2 ♦, ar semnifica o bicoloră majoră 5-5 pe o deschidere de culoare minoră. (în licitația modernă cue-bidul direct nu mai reprezintă forță ci o mână bicoloră).

B). Folosirea contrelor negative. Partenerul a deschis și adversarul a intervenit. Cum veți licita ?

1). după : 1 ♣ - 1 ♦ - ? cu : ♠ A743 ♥ R965 ♦ 32 ♣ D43
2). după : 1 ♣ - 1 ♦ - ? cu : ♠ RV32 ♥ R965 ♦ A73 ♣ R8
3). după : 1 ♦ - 2 ♣ - ? cu : ♠ RV76 ♥ A875 ♦ V54 ♣ 76
4). după : 1 ♦ - 2 ♣ - ? cu : ♠ RV932 ♥ R6 ♦ V97 ♣ 765
5). după : 1 ♦ - 2 ♣ - ? cu : ♠ DV10975 ♥ 76 ♦ R76 ♣54
6). după : 1 ♦ - 2 ♣ - ? cu : ♠ D87 ♥ D5432 ♦ 3 ♣ RV97

Răspunsuri :

1) Contra. Un perfect contra negativ care promite 4-4 pe majore și minimum 6 puncte.
2) Contra. Nu există practic o limită de forță superioară pentru a folosi contra-ul negativ.
3) Contra. De manual.

4) Contra. Imperfect, dar dacă partenerul va licita cupa veți spune pica. 2 ♠ ar fi unilateral.
5) 3 ♠. Licitație cu salt slabă; nu este licitația ideală dar e mult mai descriptivă decât un conservativ 2 ♦ sau 2 ♠, care cer o mână mai bună.
6) Pas. Cu o mână slabă, în care lungimea și forța sunt în culoarea intervenientului și în misfit de caro, fiți conservator.

C). Partenerul a intervenit cu 1 ♠ pe deschiderea adversă de 1♣ (1♣ - 1 ♠ - pas - ?), nimeni nu este vulnerabil. Ce veți licita cu următoarele mâini :

1). ♠ V73 ♥ V1084 ♦ RD987 ♣ 4
2). ♠ RV87 ♥ A98 ♦ RV1098 ♣ 4
3). ♠ 7 ♥ 87 ♦ RV109875 ♣ R32
4). ♠ R9 ♥ RD10 ♦ ARD98 ♣ 876
5). ♠ D1097 ♥ 765 ♦ R7654 ♣ 4

Răspunsuri :

1) 2 ♠. Aveți fit cu partenerul și îi susțineți culoarea, caroul nu va fi pomenit, mâna este slabă dar nu uitați că are potențial de tai.
2) 2 ♣. Un cue bid. Mâna are perspective excelente. Dacă partenerul va declara 2 ♦ arătând o intervenție minimă, îl veți invita prin 3 ♠.
3) 2 ♦. O culoare nouă este tratată ca nonforcing după o intervenție simplă, neagă susținere în culoarea partenerului.
4) 2 ♣. Un cue bid datorită forței excepționale. Nu promite absolut o susținere, dar nici a spune 2 ♦ sau 3 ♦ nu este explicit.
5) 3 ♠. Suportul de patru cărți și singletonul justifică susținerea cu salt cu mână slabă. Și dacă partenerul deschidentului ar fi răspuns, tot astfel trebuie acționat.

D. Acțiuni competitive. Deschiderea a fost urmată de un contra de apel al partenerului iar adversarul din dreapta vorbește. Era mai simplu dacă pasa. Dar să vedem, după secvența : 1 ♦ - contra – 2 ♦ - ? ce licitați cu :

1). ♠ DV76 ♥ RV32 ♦ 432 ♣ V2
2). ♠ 76 ♥ 43 ♦ ARV542 ♣ 432
3). ♠ A876 ♥ RV9 ♦ 32 ♣ AD32
4). ♠ V98 ♥ A97 ♦ R1087 ♣ DV10
5). ♠ V ♥ D93 ♦ R32 ♣ ARD976
6). ♠ R76 ♥ AV108 ♦ 32 D1093
7). ♠ RV72 ♥ D1032 ♦ 432 ♣ D9
8). ♠ A73 ♥ 74 ♦ R9654 ♣ 832

Răspunsuri :

1) Contra. Acesta este un contra responsiv. După susținerea de adversar a culorii minore de deschidere, promite culorile majore 4-4.
2) Pas. Mână tipică. Cu speranța că partenerul va contra din nou de apel, și îl veți transforma în penalizare.
3) 3 ♦. Un cue bid. Forcing de manșă care va permite investigarea celui mai bun contract.
4) 2 FA. Natural, 11-12 P.O.
5) 3 FA. Un gambling care este justificat prin potențialul de levate pe care îl oferă trefla. 3 ♣ ar fi fost absolut timid.
6) 3 ♥. Invitațional. Prea tare pentru un simplu 2 ♥.
7) 2 ♠. Minimal, dar trebuie să fiți competitivi.
8) Pas. Manșă improbabilă. Greu de crezut că adversarii pot face jocul. Veți marca pozitiv.

E. REMEMBER

* Reevaluarea caracteristicilor mâinii în funcție de modul cum s-a produs intervenția adversarilor.

* Importanța aprecierii corecte a distribuțiilor în licitația competitivă.

* Aplicarea teoriei levatelor totale în acțiunile întreprinse.

* Extragerea maximului de profit în conducerea licitației competitive.

* Diversele modalități de a efectua o intervenție cu o culoare.

* Respectarea regulii lui 2/3 în contextul intervenției și al licitațiilor de sacrificiu.

* Condițiile cerute pentru declanșarea unui contra de apel și cum se răspunde la o astfel de intervenție.

* Deosebirea dintre un contra de penalizare și cele cu caracter special.

* Condițiile pretinse pentru un recontra.

* Funcționarea contra-ului negativ.

* Redeschiderea licitației, o acțiune care ține cont de valorile presupuse ale partenerului.

* Când adversarul e tare, intervențiile cu salt sunt slabe, în schimb, când adversarul deschide în baraj, intervențiile sunt tari.

PARTEA A IV-a

JOCUL DE LEVATĂ AL DECLARANTULUI

Mai toată lumea cunoaşte anecdota potrivit căreia zilnic sunt găsiţi plutind pe Tamisa cadavrele bridge-iştilor sinucigaşi care şi-au pus capăt zilelor fie pentru că „ *nu au scos la timp atuurile de la adversar*", fie pentru că „*le-au scos prea devreme*".

Mai puţin cunoscută este istorioara, desigur fictivă, a lui Terence Reese care povesteşte cum a dat într-o zi în Carlton House Terrace peste doi membri ai unui faimos club de bridge londonez cerşind mila trecătorilor pentru o coajă de pâine. „*Ce v-a adus pe voi în halul acesta ?*" i-a întrebat. „*Eu niciodată nu atac atu*", a fost răspunsul unuia dintre cerşetori. „*Eu întotdeauna atac atu*", a replicat celălalt.

Am dorit ca prin această mică digresiune să abordaţi cu zâmbetul pe buze unul din cele mai însemnate şi complexe compartimente ale jocului de bridge, sugerând cât de importantă este cunoaşterea şi corecta aplicare a procedeelor tehnice.

Atingerea primului obiectiv al jocului, licitarea celui mai potrivit contract, nu este decât prima repriză a meciului. Pentru a obţine victoria finală, declarantul va trebui să demonstreze, printr-un joc de levată iscusit, că se poate avea încredere în el şi poate fi dorit ca partener.

Jocul declarantului nu este unul pedestrian, şi nu se poate limita doar la a trage cărţile câştigătoare, sau la a urma calea bătută a scoaterii atuurilor ori eventual a unor impase, cel mai adesea nereuşite.

Un bun jucător, pe lângă faptul că abordează pesimist dona, ascultă cu atenţie ce au spus adversarii, îşi face un plan de joc şi apelează la întregul bagaj de cunoştinţe tehnice care să-i permită să-şi impună jocul.

În cele ce urmează, prin prezentarea cât mai multor exemple, se va proceda la familiarizarea cititorilor cu aproape toate tehnicile de joc, de la cele elementare până la cele de expert.

Evident că subiectul nu a putut fi tratat exhaustiv pe parcursul a doar câteva zeci pe pagini, dar apetitul va fi creat.

1.

CĂILE DE CÂŞTIGARE A LEVAŢELOR

Cum se realizează levate într-o anume culoare – Promovare – Majorare – Tai

Studiile statistice şi experienţa îndelungată au demonstrat că din cele treisprezece levate care sunt în joc, aproximativ opt sunt câştigate cu cărţile mari, cu onori. Restul de cinci levate revine cărţilor ce au fost promovate drept câştigătoare sau sunt obţinute prin diverse procedee tehnice ce ţin de jocul de levată. Aşa-zisa *regulă a lui 8 / 5.*

Procedeele tehnice, care servesc scopului, pot a fi clasificate în trei categorii :

- tehnici elementare, sau tehnici de bază
- tehnici uzuale avansate
- tehnici de expert

În cca 90 % din cazuri, se apelează pentru rezolvarea jocului doar la cele din primele două grupe, şi doar puţine sunt donele care necesită procedee tehnice ce fac parte din bagajul de cunoştinţe al unui expert.

Pentru rezolvarea optimă a unei done, jucătorii au datoria să elaboreze un ***plan de joc*** a cărui aplicare să conducă la îndeplinirea contractului declarat şi, deoarece câştigarea levatelor nu este un proces ce decurge automat, se apelează la tehnici de joc capabile să faciliteze câştigarea lor. Jucătorul care nu ştie decât să scoată atuurile şi să-şi tragă cărţile mari, nu va deveni niciodată un „câştigător". Planul de joc va evidenţia aspectele caracteristice ale donei, de care va trebui să se ţină seama, şi va sugera maniera în care va fi abordată rezolvarea lor. Iar un bun declarant trebuie să aibă întotdeauna în vedere mai multe opţiuni.

Pentru ca planul de joc să aibă succes, este important ca declarantul să deţină controlul jocului. El este dator să-şi impună propriul *tempo*, să organizeze circulaţia (veniri în mână şi pe masă) şi să adopte un *timing* al derulării jocului.

Sistematizând subiectul, s-a constatat că există cinci modalităţi prin care levatele pot fi câştigate, fiecare dintre ele cerând aplicarea şi cunoaşterea unor tehnici specifice :

1. cu cărţile mari (onori)
2. prin intermediul atuului (tăind)
3. din manevrarea culorilor (promovând anumite cărţi sau majorând culorile lungi)
4. prin intermediul impaselor
5. prin apelarea la procedee tehnice

Jucătorii sunt datori să se familiarizeze cu tehnicile elementare, să le înveţe şi să ştie să le aplice. Fără a cunoaşte modul în care trebuie manevrate diverse combinaţii de cărţi nu se va putea aprecia potenţialul de levate pe care îl reprezintă fiecare culoare luată în parte. O bună cunoaştere şi o corectă manevrare a combinaţiilor de cărţi ridică substanţial nivelul de joc. Şi fără a apela la forţa ascunsă pe care o reprezintă culoarea de atu şi a profita de ea, punând atuurile să lucreze, jocul declarantului va fi mereu în suferinţă şi va lăsa drastic de dorit.

Analizând resursele pe care le conţine o culoare, vom constata că ele pot fi atât statice cât şi dinamice. Resursele statice sunt :

1. levate de vârf (top)
2. onori în culoare, care vor fi valorificaţi prin :
   a) promovare
   b) impasare
3. lungime în culoare

Valorile dinamice sunt legate de abilitatea :

1. de a câştiga atacul şi de a impune propriul tempo
2. de a fi într-o mână sau cealaltă, prin intermediul circulaţiei, deoarece sunt esenţiale în a exploata întregul potenţial al mâinii.

O carte de joc are două criterii de valoare, prima este capacitatea ei de a câştiga levată iar cea de a doua de a-şi îndeplini rolul, adică de a fi valabilă ca o venire.

Cum se realizează levate într-o anume culoare ?

Capacitatea unei culori de a furniza levate poate fi certă sau incertă.

Levate certe

Se consideră că un anumit număr de levate este sigur, atunci când culoarea are :
- sau cărţile de vârf
- sau o secvenţă solidă de onori care poate fi uşor promovată (în ambele mâini)

* Câteva exemple de combinaţii de cărţi:

A 3 2 cu R 5 4 = două levate de vârf

R V 2 cu A D 3 = trei levate de vârf. Observaţi că ele pot fi realizate după cum decide declarantul (sau două cu As-Damă într-o mână şi a treia cu Riga în cealaltă mână, sau două cu Rigă-Valet şi a treia cu Asul în mâna opusă).

A D 10 3 2 cu R V 4 = cinci levate certe, dar cu condiţia de a se juca întâi onorii din mâna scurtă, pentru a circula fluid spre cea lungă.

* Levate obţinute prin promovarea unei solide secvenţe de onori :

V 3 2	cu	R D 4	După ce Asul este scos cu Riga sau Dama, două levate devin certe.
7 6 5	cu	D V 10 9 8	După ce Asul şi Riga sunt scoşi, trei levate devin certe. Remarcaţi importanţa cărţilor intermediare,10 şi 9.

Levate incerte

Sunt levatele care au potenţial de a deveni câştigătoare în anumite condiţii.

1). prima grupă cuprinde levatele care se vor putea realiza datorită lungimii culorii, prin majorarea şi promovarea cărţilor mici la rangul de câştigătoare.

2). cea de a doua include levatele capabile a fi obţinute datorită poziţiei favorabile a unor cărţi de onor, prin reuşita unor aşa-zise impase.

În ambele cazuri numărul de levate ce ar fi posibil de realizat cu astfel de culori variază de la mână la mână şi depinde integral de distribuţia sau de poziţia cărţilor din culoarea respectivă în mâinile adversarilor.

Sintetizând, levatele pot deveni câştigătoare astfel :

I. Levate prin promovare

Se obţin prin cedarea către adversar a uneia sau mai multor cărţi dintr-o secvenţă de onori :

D V 2	R 10 4	După ce Asul este scos de la adversar, două levate sunt câştigătoare.
9 8 2	D V 10 4 3	După ce Asul şi Riga sunt cedate adversarilor, trei levate devin câştigătoare.

II. Levate prin majorare

Ele nu sunt certe, dar pot fi obținute pe două căi

a/. datorită lungimii culorii respective (cu cât culoarea este mai lungă, cu atât sunt mai mari șansele de a majora cărțile mici).

b/. datorită poziției favorabile a onorilor adverși, prin apelarea la tehnica denumită impas.

a/. Levatele prin majorare datorită lungimii se obțin după ce levatele datorate cărților de rang superior deținute de adversar sunt cedate. Reușita unei astfel de metode depinde de distribuția în mâinile adversarilor a cărților mai mari în rang. De exemplu :

7 6 4 3	10 9 8 5 2	- dacă ARDV sunt într-o mână, se poate obține o levată. dacă onorii sunt distribuiți 3-1, se obțin două levate. dacă sunt 2-2, se obțin trei levate.
9 7 5 2	8 6 4 3	dacă cele cinci cărți lipsă sunt distribuite 3-2, probabilitate ce se regăsește în 68 % din cazuri, se poate obține o levată.

*Observație: în procesul de majorare intervine factorul **tempo**, în sensul că declarantul trebuie să aibă posibilitatea, recâștigând mâna, să joace culoarea de mai multe ori.*

Există diverse combinații în care majorarea se poate obține atât datorită deținerii de cărți mari, cât și a posesiei lungimii. De exemplu

R 5 2	A D 6 4 3	- trei levate de vârf sunt certe, patru dacă adversarii au culoarea 4-1 și cinci dacă este împărțită 3-2.
R 5 2	A 7 6 4 3	- două levate sunt certe, patru dacă adversarii au cărțile distribuite 3-2, și trei levate dacă ele sunt 4-1.
R 5 2	A D 4 3	- trei levate de vârf sunt certe, dar se obțin patru dacă adversarii au cărțile 3-3 (36%).
3	A R D 6 5 4	- șase levate dacă adversarii au cărțile 3-3, cinci dacă sunt 4-2 (48%) și patru dacă sunt 5-1 (15%).

b/. Levate ce se obțin datorită poziției onorilor adverși, prin impase sau expase.

În principiu, dacă nu există informații din licitație, în aprecierea reușitei impaselor se apelează la probabilități matematice.

III. Levate prin tai

Cel mai simplu și productiv procedeu este taiul efectuat cu cărțile mici ale mortului. Valorificarea potențialului atuului poate fi imens, și poate fi ușor de demonstrat printr-un exemplu simplu. Presupunem un atu de opt cărți, împărțite 4 - 4, astfel

	1. dacă se trag cărțile culorii, se vor realiza patru levate.
R V 7 5	2. dacă se poate efectua un tai cu un atu mic, numărul
+	levatelor va crește la cinci.
A D 6 4	3. dacă se pot efectua două taiuri cu atuurile mici, totalul ajunge la șase.
	4. dacă se poate face un tai în cruce (cu atuurile ambelor mâini), numărul levatelor poate deveni șapte sau chiar opt.

Să urmărim două exemple de tai la mort, urmând ca alte tehnici avansate de valorificare a atuurilor să fie expuse ulterior:

1. ♠ R 7 6 5
♥ 2
♦ A V 7 5
♣ V 8 7 6

┼

♠ A D V 10 8
♥ A 9 4
♦ D 4 2
♣ D 9

Contractul este de 4 ♠ şi Vest atacă ♦ 3, poate un singleton. Şapte levate există. Cinci la atu şi cei doi Aşi roşii. După atac, s-ar mai putea promova o levată la caro, iar alte două se vor putea obţine prin taiul cupelor perdante la mort. Rămân astfel trei perdante, două la treflă şi una la caro. Dar este de evitat tentaţia de a lăsa atacul să curgă, riscul ca Est să ia cu Riga şi să ofere imediat taiul partenerului este mare. Vest ar putea da mâna Estului cu treflă iar acesta ar mai putea face un tai. Plus al doilea onor de treflă, şi iată căderile.

Corect este aşadar să se câştige atacul cu Asul şi să se continue cu cupă la As urmat de un prim tai de cupă. Revenire în mână pe atu şi încă un tai de cupă, cu Riga de atu - pentru a menaja circulaţia şi a putea veni în mână cu ♠7 la As pentru a scoate atuul restant. Apoi Dama de caro poate fi cedată adversarilor.

2. ♠ R 5 3
♥ 3 2
♦ R 7 3 2
♣ 9 8 7 6

┼

♠ A D V 10 7 6
♥ A 9 4
♦ A 5
♣ 3 2

Din nou 4 ♠. Primele două levate de treflă le iau adversarii şi mai sunt posibile şi două perdante la cupă, dacă primul pas ar fi tragerea a două tururi de atu. Conduita corectă a jocului, câştigând a treia levată, este să se joace As de cupă şi apoi să se cedeze o cupă, cea de a treia levată a flancului. După care, câştigând returul, se va tăia cupa mică cu Riga de pică şi se va reveni în mână pe atu extrăgând atuurile.
De notat este că, deşi există nouă atuuri pe linie, se ştie din tabelele de probabilităţi că patru cărţi restante pot fi mai degrabă 3 - 1 decât 2 - 2, aşa că efectuarea taiului este premergătoare extragerii aturilor adverse.

Ansamblul tehnicilor de joc care ajută declarantul la realizarea contractului va fi tratat in extenso prin exemple.

Abilitatea bunului jucător se demonstrează prin găsirea tehnicii potrivite cazului respectiv şi aplicarea ei cu succes. Cazul aşa-zisului „expert ghinionist", care ştia pe de rost toate tehnicile imaginabile dar care nu era capabil să le aplice în practică este un subiect deseori pastişat în manuale şi reviste de bridge.

Nu se poate afirma că jucătorii cu statut de expert sunt infailibili, dar ei greşesc mult mai puţin decât muritorii de rând. Jucătorul stăpân pe elementele jocului de levată este cel care recunoaşte din prima clipă că un joc trebuie jucat, de pildă, în tai în cruce, dar ştie şi că înainte de a se îmbarca într-un asemenea joc trebuie să tragă câştigătoarele din culorile alăturate. Precum şi unde trebuie să termine această operaţie, în mână sau la mort, ca să înceapă taiurile.

2.

PRINCIPIILE JOCULUI DE LEVATĂ

Principiul citirii mâinilor – Principiul prudenței – Principiul de siguranță – Strategia controlului mâinii – Factorul timp – Principiul simetriei – Principiul promovării unei culori

Principiile jocului de levată sunt aplicate cu ajutorul tehnicilor de joc.

Coordonarea, printr-un plan, a diferitelor manevre ce trebuie aplicate, reprezintă strategia jocului, iar execuția detaliilor acestui plan, prin intermediul tehnicilor existente, este de fapt tactica jocului.

Dacă elementele tehnicii de joc sunt însușite și aplicate corect și constant, automat se dezvoltă și simțul cărții, și flerul care caracterizează bunii jucători. A face un impas spre As-Damă este o manevră tehnică, dar când trebuie executată, și dacă trebuie, ține de strategie, iar reușita de expertiza jucătorului.

Două aspecte mai sunt interesante în acest context, al câștigării experienței. Primul este un paradox. Faptul că jucătorii neexperimentați preferă să joace la adăpostul unui atu dar că, pe de altă parte, mult mai repede sunt însușite tehnicile de joc și manevrarea contractelor de fără atu. Cunoștințele începătorilor sunt mai limitate în ceea ce privește manevrarea contractelor de culoare, deoarece, din punct de vedere tehnic, jocul cu atu este mai complex decât cel fără atu.

Cel de al doilea are implicații psihologice. Jucătorii lipsiți de har tind să-și ignore adversarii. Bridge-ul este însă un joc care se desfășoară în funcție de adversari, și ținând seama de ei. Jucătorul este dator să ia notă de sistemul de licitație și în special de cel de semnalizare folosit. De asemenea, dacă își cunoaște adversarii, știe dacă sunt rigizi în licitație, blufează, sunt competitivi, au „*ochelari de cal*" ș.a.m.d. Trebuie să observe de unde au defosat și ce au defosat, de unde n-au, de unde au, ce pericole îi amenință și de care adversar trebuie să se ferească. Pe lângă cunoștințele tehnice, strategia unui bun jucător este condusă și în funcție de adversari.

În ce categorii care pot fi încadrate diversele tipuri de done de bridge ?

Din punct de vedere al jocului de levată, donele pot fi grupate în trei mari categorii

1. Familia jocurilor de fără atu. Strategia rezolvării mâinilor pretabile acestei grupe este de a controla cu cărți mari culorile scurte și de a promova o parte din levate prin majorarea cărților din culorile lungi.

2. Familia jocurilor bazate pe atu și pe tai. Caracteristic acestora este folosirea unor atuuri mici, din mâna scurtă în general, pentru obținerea de taiuri, pentru a nu le lăsa lipsite de utilitate și fără a contribui cu nici o zestre la levatele câștigate cu atuurile mari.

3. Familia jocurilor cu atu / fără atu. Mâinile din această grupă se joacă similar strategiei unui joc de fără atu, asigurată în plus de existența unui atu ce funcționează ca stoper

al culorilor adversarilor. În astfel de done, în general, se extrag atuurile adverse imediat şi apoi se joacă culoarea sau culorile secundare majore, atuurile rămase având rolul de a opri culorile flancului. Uneori există posibilitatea de a transforma complet un joc de culoare într-unul de FA, dacă mâna permite, extrăgând şi jucând toate atuurile, pentru a continua apoi cu o altă culoare sau culori libere.

După cum s-a mai spus, levatele pot fi câştigate :

1. cu onorii (cu cărţile mari)
2. cu lungimile (culori libere sau eliberabile)
3. cu taiuri (la contractele de culoare)

Aceste trei posibilităţi presupun de la bun început o tehnică diferită pentru jocurile de FA şi alta aplicabilă jocurilor de culoare. Stabilirea numărului de levate se face la fiecare culoare în parte, calculând atât câştigătoarele cât şi perdantele.

Cum se calculează levatele perdante ?

Prima operaţiune pe care trebuie să o efectueze declarantul, după ce mortul a fost etalat şi înainte de a juca vreo levată, este de a-şi număra levatele imediat câştigătoare (dacă contractul este de FA) şi levatele perdante (dacă contractul este de culoare).

Calculul se face luându-se fiecare culoare pe rând, apreciind perdantele în funcţie de numărul de cărţi în mâna scurtă.

Câteva exemple pentru familiarizarea cu modul de calcul al perdantelor la un joc de culoare:

A R x x	cu	x x	=	nici o perdantă
A R x	cu	D x	=	nici o perdantă
R D x	cu	x x	=	o perdantă
A R x x x	cu	D V x x	=	nici o perdantă
A x x x	cu	x	=	nici o perdantă
V 10 x x	cu	x	=	o perdantă
A x x x	cu	x x	=	o perdantă
A x x	cu	x x x	=	două perdante
D V 10 x	cu	x x x	=	două perdante
8 x x x	cu	V 10 9	=	trei perdante

Observaţie: sub rezerva de a putea tăia perdantele cu atuurile mâinii scurte.

Numărarea levatelor perdante nu este suficientă pentru a determina aprecierea reuşitei unui contract. Planul de joc va servi la aplicarea liniei juste de joc. De pildă, cu

mort :	♠ R 3 2	♥ 3	♦ A 4 3 2	♣ 8 7 6 5 4
declarant	♠ A D V 10 9	♥ A 4 2	♦ R 5	♣ 9 3 2

Contractul este de 4 ♠ şi, deşi aparent sunt doar trei perdante (la treflă), zece levate nu se pot realiza decât dacă declarantul va tăia cele două cupe mici la mort, înainte de a trage atuul. Cu alte cuvinte, faptul că există doar trei perdante nu conduce automat la concluzia că există şi zece levate câştigătoare. **Verificarea câştigătoarelor serveşte la a sugera linia corectă de joc.**

O falsă poziție de securitate conduce deseori la neglijarea numărării câștigătoarelor, în special când se poate face o defosă atractivă

♠ A 7 4	Sud joacă 4 ♠ și primește atacul de Valet de treflă.
♥ 9	Dacă declarantul, grăbit să defoseze caroul perdant, se duce la
♦ V 9 7 6 5	Asul de atu, o să aibă probleme în cazul picilor distribuite 3-1.
♣ R D 3 2	Când va ceda cupa pentru a-și deschide taiul, adversarul va re-
┼	veni atu și Sud nu va mai avea la dispoziție decât un singur atu
♠ R 10 8 5 3 2	la mort pentru un tai de cupă, ceea ce este insuficient.
♥ R 8 7 6 5	Având voie să piardă trei levate, un caro, un atu și o cupă, corect
♦ 4	este să nu cedeze tentației de a defosa și, la levata a doua, să joa-
♣ A	ce cupă mică din mână pentru a deschide taiul.

Principiul citirii mâinilor

Acest postulat trebuie avut în vedere în momentul începerii jocului, studiind cele 26 de cărți vizibile. El se realizează analizând :

a. care a fost licitația
b. ce carte s-a atacat și ce carte a furnizat celălalt adversar
c. ce sistem de semnalizare folosesc adversarii
d. probabilitatea matematică a distribuției celorlalte culori (legată și de teoria simetriei)

Licitațiile adverse, atât pe culoare cât și pe FA, în general furnizează informații precise, așa că reconstituirea mâinilor adversarilor și a punctajului deținut, de către cine anume, este în general posibilă.

De pildă, adversarul a intervenit cu FA, ce concluzie se poate trage ? Sau, adversarul a contrat contractul final. Ce l-a determinat ? Acest lucru trebuie să alerteze asupra unor repartiții defavorabile fie la atu, fie la alte culori, și cere adoptarea unor soluții în concordanță cu informația primită.

Pentru a câștiga informații suplimentare privind distribuția, care să permită reconstituirea mâinilor, declarantul mai trebuie uneori să mai joace o levată, câteodată două, înainte de a decide asupra planului de joc, reconstituind distribuțiile adverse.

Cele mai frecvente probabilități matematice au fost prezentate în tabele, dar două sunt extrem de importante și trebuie reținute, fiindcă intervin mai tot timpul și vor servi la aprecierea distribuțiilor adverse și șanselor de eliberare a culorilor. Ele sunt

cu șase cărți lipsă într-o culoare, în 48 % din cazuri ele sunt distribuite 4 - 2 și numai în 36 % sunt 3 - 3.

având cinci cărți lipsă, probabilitatea ca ele să fie împărțite 3 - 2 la adversari este de 68 % din cazuri, și doar de 28 % ca distribuția lor să fie 4 - 1.

Acțiunea de încercare a depistării cărților de onor lipsă, după licitație și atac, reprezintă, practic, găsirea planului de joc ce trebuie folosit în cazul respectiv.

Principiul prudenței

Cere să se caute linii alternative, iar un contract să nu fie iremediabil compromis de o linie specifică de joc, aleasă când nu au fost date suficiente, sau aleasă astfel încât să excludă posibilitatea de a o mai schimba pe parcurs.

De exemplu, pregătind majorarea unei lungimi, nu este indicat a debuta cu cărțile mari. Cu A863 în mână și R72 la mort, dacă culoarea nu este distribuită prietenește și cărțile sunt 4 - 2, începând cu As și Rigă se pierde controlul mâinii. Chiar dacă stau 3 - 3, jucând cărțile mari și apoi pierzând o levată, este nevoie de o venire pentru a beneficia de cartea majorată. Corect este să se joace mic din ambele mâini la prima levată.

Un important principiu spune că în contractele dificile, vrând-nevrând, trebuie jucat bazat pe presupunerea că se vor găsi cărțile adverse așa cum ar fi bine să fie, în schimb, în cazul contractelor ușoare, trebuie jucat pesimist, aplicând un joc de siguranță, tocmai pentru ca prudența să ferească declarantul de distribuții defavorabile neașteptate ce pot compromite jocul.

Jocul de amânare la contractele de FA este unul recomandat de prudență, făcut pentru a tăia legătura între adversari. Dar el nu este automat. Uneori prudența trebuie ignorată și levata câștigată imediat, de frica unui contraatac devastator.

Principiul de siguranță

Aplicarea lui este realizabilă prin intermediul a două strategii.

Prima propune asigurarea contractului în primul rând, ori de câte ori este posibil. De aici derivă și cea de a doua, așa-zisă a jocurilor de siguranță, care sugerează să se prefere cedarea unei levate, atunci când jocul nu este periclitat, fluidizând derularea jocului și dând prioritate contractului în detrimentul levatelor suplimentare.

Presupunând drept posibil critică distribuția adversă într-o anumită culoare, declarantul va aplica un joc de siguranță în manevrarea culorii, ferindu-se întotdeauna de distribuții excentrice și fiind dispus să cedeze o levată.

Strategia controlului mâinii

Se realizează prin aprecierea numărului de pierderi de tempo la care obligă jocul. De câte ori se va pierde mâna ?

Ca un corolar, din aplicarea acestei strategii rezultă principiul de evitare a adversarului periculos, aplicarea jocului de amânare. La contractele de fără atu cel mai important lucru este tăierea comunicațiilor între flancuri, amânând cât se poate câștigarea levatei cu cartea de stop.

În strategia de evitare a adversarului periculos, de pildă, impasele nu se mai fac normal, ci în așa fel încât, dacă sunt pierdute, să nu poată fi câștigate de către cel ce poate da peste cap ținerea declarantului.

Metodele de menținere a controlului la atu, când adversarii forțează declarantul să taie, fac parte tot din strategia controlului mâinilor sensibile.

Factorul timp

Factorul timp este determinant în dinamica jocului în calculul eliberării unei culori şi este considerat unul din stâlpii de bază ai strategiei dezvoltării jocului declarantului, în condiţiile în care eliberarea propriilor culori este o cursă cu adversarul, ce încearcă să-şi impună propriul joc.

Când la un joc de fără atu mâna trebuie cedată de două ori, se recomandă ca prima oară să se promoveze culoarea căreia îi lipseşte Asul şi abia apoi să se joace cea în care un onor poate fi impasat. Declarantul trebuie să fie cu un tempo înaintea adversarului, pentru a reuşi să-şi impună planul de joc.

Iată un exemplu pe această temă, în care există posibilitatea de a obţine levate adiţionale de la două culori, iar declarantul, combinând şansele şi ţinând seama de tempo, trebuie să aleagă soluţia optimă

♠ R 3
♥ R 4
♦ R V 7 3 2
♣ R 10 7 6

♠ A D 7 2
♥ A 5
♦ D 6 5
♣ D V 9 3

Contractul este de 3 FA şi atacul este cupă. Cinci levate sigure şi posibilităţi suficiente. Trefla oferă trei levate şi caroul alte două, prin promovare. La prima vedere culoarea de treflă pare sigură, dar nu de trei levate este nevoie ci de patru. Şi dacă se va debuta prin scoaterea Asului de treflă, nici adversarii nu vor sta cu mâna-n sân şi vor scoate şi ei ţinerea de cupă.

Jocul corect este un caro mic din mână la levata a doua. Dacă Vest are Asul şi îl pune, sau îl are sec, nu mai e nevoie de levate de treflă. Sau poate că nu-l pune imediat şi lasă declarantul să câştige o levată de caro. Iar nu mai sunt probleme. Declarantul va schimba jocul pe treflă şi va realiza contractul.

Combinând şansele, alegerea caroului la levata a doua este superioară treflei.

Principiul simetriei

Teoria simetriei a fost copilul iubit al lui Ely Culbertson. Ea proclamă că o distribuţie echilibrată atrage după sine în jurul mesei, de obicei, tot distribuţii echilibrate şi mâini divizate echitabil. Iar o distribuţie dezechilibrată, cu lungime mare, atrage după ea distribuţii asemănătoare. Este lung într-o culoare, implicit este scurt în altele, spune clopoţelul.

Există un paralelism între tipurile de mână. Potrivit legii simetriei, este foarte posibil ca, având o mână de tipul 5-4-2-2, fie un alt jucător are una similară, fie una din culori este distribuită în jurul mesei tot 5-4-2-2.

Formulând deducţii din legea simetriei, Blackwood a ajuns la o concluzie privind modul de jucare a culorilor în nouă cărţi, cu Dama lipsă. Se impasează ori nu ?

Se cunoaşte bătrânul adagiu care susţine că *„cu opt mereu şi cu nouă niciodată"*, deşi tot o cimilitură zice că „niciodată" nu există la bridge.

Teoria lui Blackwood asupra distribuţiei, derivată din legea simetriei, l-a făcut să formuleze principiul potrivit căruia atunci când ai nouă cărţi în o culoare, lipsind Dama (dacă nu există indicaţii de localizare), să se tragă Asul şi Riga în cap dacă în mâinile declarantului şi mortului împreună există o culoare scurtă de patru cărţi distribuită 2 - 2

sau una de cinci cărți împărțită 3 - 2, şi să se apeleze la impas dacă culoarea de patru cărți este 3 - 1 sau 4 - 0. Teoria nu se confirmă suficient de mult pentru a fi aplicată constant, în schimb principiul simetriei se regăseşte frecvent la masa de joc.

Principiul promovării unei culori

O decizie de a promova o culoare depinde integral de felul în care sunt plasate cărțile la adversar. Distribuția cărților adversarilor este tot atât de importantă ca şi valoarea cărților mari ale acestora.

Trei factori sunt de luat în considerare :

1. cel ce recomandă principiul probabilităților matematice
2. cel care pretinde că plasamentul cărților este aşa cum s-ar dori
3. cel care recomandă aplicarea jocului de siguranță

Când există o posibilitate de alegere între două linii de joc, principiul cere luarea în considerație în primul rând a probabilităților matematice privind distribuția cărților lipsă. Jucând normal şi aplicând corect acest principiu, automat se va găsi soluția alegerii unei linii de joc şi ulterior, când se vor perfecționa cunoştințele şi îndemânarea, se va dezvolta şi flerul, care va completa ceea ce tehnica de bază a sedimentat deja.

A plasa anumite cărți cheie la un anume adversar, chiar dacă nu se va dovedi corect, ajută la pregătirea acțiunii.

Câteva sfaturi, ce completează principiile de joc enunțate:

* când doi onori sunt lipsă şi nu există indicații privind localizarea lor, se joacă pe premiza că sunt partajați, unul în stânga şi altul în dreapta.

* se evită pe cât posibil jucarea onorilor mari în cap, încercând să se joace din mâna opusă combinației de onori (evident în contextul numărului necesar de levate şi funcție de existența venirilor).

* nu se consumă onorii mari pentru a captura cărțile mici.

* nu se extrag prematur atuurile atunci când este necesară în prealabil efectuarea de taiuri cu cărțile mâinii scurte (mortului).

* declarantul trebuie să refuze să fie scurtat când îşi poate permite să piardă încă o levată (sau levate), pentru a reține controlul culorii de atu.

* să se folosească principiul finalurilor de joc, care prevede dezbrăcarea adversarilor de cărțile de retur, prin eliminare şi apoi plasare de mână, în scopul returului favorabil.

* să se țină seama de aprecierea factorului pozițional, deoarece foarte multe jocuri trebuie să debuteze din mâna potrivită, nu din indiferent care.

* uneori este bine să se defileze o culoare lungă, pentru a obliga adversarul să defoseze.

* când se doreşte ca adversarul să nu poată semnaliza, se joacă imediat atu.

* trebuie stabilit de la început ce mână (sau culoare) se intenționează a fi majorată, fiindcă întreg procesul de veniri va fi construit pornind de la acest plan.

* câştigând levatele cu cărți mari, nu trebuie uitată regula care cere să se joace mai întâi onorii mâinii scurte, pentru a fluidiza jocul şi a nu bloca culoarea (de exemplu, având AD1032 cu RV5, se va debuta cu RV).

3.

PLANUL DE JOC AL DECLARANTULUI LA CONTRACTELE DE FĂRĂ DE ATU

Jucătorii neexperimentaţi se feresc în general să joace fără de atu, deoarece se simt mai în siguranţă la adăpostul oferit de umbrela culorii de atu. Şi nu sunt departe de adevăr, întrucât, în afară de protecţia pe care atuul o asigură, nepermiţând defilarea unei culori adverse, cărţile de atu fac posibilă obţinerea multor levate suplimentare.

Dar, pe de altă parte, la fără atu planul de campanie este mult mai simplu. Declarantul se va întreba doar câte levate câştigătoare are imediat şi în ce culoare pot fi obţinute levatele lipsă, jocul de FA fiind de fapt bazat pe eliberarea culorilor lungi.

Jocul de fără de atu se rezumă la o cursă între declarant şi flanc, cine este cel care reuşeşte primul să-şi majoreze culoarea lungă şi să facă jocul sau să marcheze căderea. De fapt aceasta este problema crucială în 99 % din contractele de FA, unde nu se câştigă levate decât cu cărţi mari şi cu culori lungi.

A doua întrebare pe care trebuie să şi-o pună declarantul se referă la numărul de ţineri (stoperi) în culoarea adversă, care îi vor permite să-şi dezvolte propria culoare, sursă a levatelor lipsă, iar principiul spune *să se menţină cât mai mult posibil stopul în culoarea adversă*. Declarantul de FA are de fapt acest avantaj, că poate opri flancul în acţiunea de eliberare a unei culori de atac. Flancul, pe de altă parte, beneficiază de avantajul tempo-ului oferit de atac.

După ce atacul iniţial a fost efectuat şi mortul s-a etalat, declarantul vede toate cele 26 de cărţi cu ajutorul cărora va trebui să realizeze contractul. Prima mişcare, înainte de a juca vreo carte, este cea de a trece în revistă fiecare culoare în parte şi de a număra levatele câştigătoare. Adică cele care pot fi imediat trase fără a fi nevoie să se cedeze mâna adversarilor. Pornind de la numărul lor, în cazul că sunt insuficiente, se va trece la elaborarea unui plan de joc care să permită obţinerea levatelor lipsă.

Datele pentru elaborarea planului de joc depind de :

a. numărul levatelor câştigătoare.
b. decizia referitoare la sursa levatelor lipsă şi identificarea soluţiilor tehnice (promovare, majorare culoare lungă, impase), luând notă de pericolele prezentate de jocul imaginat.
c. identificarea adversarului periculos şi modul de evitare pe care şi-l propune planul de joc.

Cea mai uzuală tehnică de joc, folosită la împiedicarea majorării culorii adverse, este jocul de amânare. Este mijlocul prin care circulaţia dintre adversari va fi întreruptă, iar aplicarea ei facilitează jocul cu adversarul nepericulos, evitându-l pe cel ce deţine levata de cădere. Deşi jucătorilor lipsiţi de experienţă nu le place să dea drumul, această manevră este deseori esenţială. Ştiind care este punctul slab, el trebuie cu orice preţ protejat.

O mare atenţie trebuie acordată timing-ului şi circulaţiei între mâna declarantului şi mort. Tehnicile uzuale, cum sunt jocurile de evitare, de amânare, jocul în gol, asigurarea

circulației, coup de Bath, jocurile de siguranță, de blocare și deblocare, impasele, plasările de mână etc., vor fi redate pe larg prin exemple pe parcursul capitolului.

Ca o concluzie, vom prezenta o listă conținând principalele puncte pe care declarantul trebuie să le treacă rapid în revistă, și care îl vor ajuta să-și facă planul în funcție de informațiile pe care le-a primit. Deși numărul lor este apreciabil, aceasta nu trebuie să sperie și să vă facă să renunțați la ele. Destul de repede, câștigând experiență, bineînțeles că numai dacă se joacă frecvent și se depun eforturi pentru perfecționare, va fi suficient ca, doar aruncând o privire pe cărțile mortului și pe cea de atac, revăzând mental licitația, să se poată decide asupra unui plan de joc. Important este să existe un plan și să nu se joace la întâmplare. Iar dacă linia aleasă pe parcursul jocului trebuie modificată, nu ezitați să apelați la alte soluții pentru a ieși din impas.

1. În funcție de numărul levatelor sigure, se va identifica sursa levatelor lipsă.
2. Trecerea în revistă a fiecărei culori în parte ca surse de levate.
3. Poate fi realizat contractul sau nu ?
4. Ce spune atacul ? (a 4-a din lungime /se va folosi regula lui 11, dintr-o secvență, în culoarea partenerului etc.).
5. Dacă există informații din licitația adversarilor, corelațiile cu atacul și cu procedura de localizare a cărților mari la adversari.
6. Există vreun adversar periculos ? Poate fi evitat ?
7. Trebuie luată imediat levata sau este nevoie de un joc de amânare pentru a tăia circulația ?
8. De câte ori trebuie cedată mâna ?
9. Care este culoarea periculoasă care amenință contractul ?
10. Dacă două culori trebuie dezvoltate, care trebuie jucată mai întâi ?
11. Care sunt distribuțiile probabile ale adversarilor ?
12. Există suficiente veniri mână-mort pentru reușita manevrelor ?
13. Este vreo culoare blocată, sau este necesară vreo deblocare ?
14. Poate fi jucată o culoare care să constrângă adversarul la defose ce nu-i convin ?
15. Dacă o singură levată lipsește, trebuie decis de la început când se va încerca obținerea ei.
16. Dacă sunt necesare impase, ce probabilitate au, în ce direcție vor fi date (evitând adversarul periculos) și când trebuie făcute.
17. Se poate apela la jocuri de siguranță ?
18. Se poate efectua vreo plasare de mână în final, și cui trebuie oferită ?
19. Defilarea succesiunii jocului și ordinea în care vor trebui jucate levatele.

În exemplele care urmează se vor prezenta cele două mâini ale declarantului și mortului, într-un contract de 3 FA, și linia de joc recomandată :

	declarant (Vest)	**mort** (Est)	
1.	♠ R V 7 ♥ R 6 5 ♦ A 6 5 4 ♣ 8 4 3	♠ A 5 4 ♥ A 3 2 ♦ D 7 ♣ A R 7 5 2	Sunt șapte levate sigure. Se încearcă majorarea treflei jucând As-Rigă-mic și sperând o distribuție 3 - 3. Pentru levate suplimentare se poate apela la impasul de pică sau expasul de caro.

2.	♠ A R 7 ♥ A R 8 2 ♦ R 6 5 ♣ 7 6 3	♠ 5 4 3 ♥ 5 3 ♦ A 3 2 ♣ A V 10 8 4	Şapte levate sigure. Se încearcă majorarea treflelor prin impas repetat, revenind în mână pe culoarea unde, după atac, mai sunt două ţineri.
3	♠ 7 6 3 ♥ A 8 2 ♦ R 8 7 6 2 ♣ R 7	♠ A 5 4 ♥ R 6 5 ♦ D V 10 5 ♣ A 5 3	Cinci levate sigure. Se amână de două ori câştigarea atacului de pică, apoi se eliberează caroul, sperând că Asul nu este la cel cu lungimea de pică, sau că era culoarea în patru.
4.	♠ A 5 4 ♥ R 6 5 ♦ A 3 2 ♣ 8 7 5 2	♠ R D 9 ♥ A 8 3 ♦ 7 4 ♣ A D V 10 6	Şape levate sigure. Atac de caro. Se lasă două tururi adversarilor, după care se face impas contra Regelui de treflă. Astfel, contractul este imbatabil chiar dacă Riga este la Sud şi el mai are un caro.
5.	♠ R 5 3 ♥ A D 7 ♦ R D V ♣ 9 8 4 2	♠ A 8 4 ♥ 5 4 3 ♦ A 5 ♣ D V 10 7 6	Şapte levate sigure, după atacul de cupă. Dacă Sud a pus Riga de cupă, se lasă levata adversarului, deşi mai sunt două ţineri. După care se încearcă eliberarea treflei.
6	♠ A 8 2 ♥ 9 2 ♦ R 7 6 5 ♣ R D V 10	♠ 6 5 4 3 ♥ A V ♦ A D V 10 ♣ 7 6 5	Şase levate sigure. Atac, pică. Se ia imediat, deoarece un contraatac de cupă ar fi ucigaş. Se continuă cu treflă, pentru eliberarea culorii.
7.	♠ R 9 4 ♥ A 3 2 ♦ A 8 7 ♣ R 8 4 3	♠ 6 5 2 ♥ R D 7 ♦ R 5 ♣ D V 10 6 5	Şase levate sigure după atacul de pică. Sud a pus Dama, care trebuie luată, în caz contrar nu se mai face levată în culoare. Se continuă procedând la promovarea treflei.
8.	♠ A 10 9 8 ♥ A 2 ♦ R 4 3 ♣ A R 8 7	♠ 7 ♥ R V 10 7 5 ♦ A D 7 ♣ 6 5 4 3	Opt levate sigure. Atac Riga de pică. Având încă o ţinere, se ia imediat şi se majorează cupa, jucând As şi impas la Valet.
9.	♠ A D 8 ♥ A R 4 3 ♦ A R 8 ♣ 8 3 2	♠ 7 6 5 ♥ 7 2 ♦ 7 6 2 ♣ A R 7 6 5	Şapte levate certe. Pe orice atac se ia şi se joacă o levată în gol la treflă (din lipsă de veniri la mort). 68 % şanse de reuşită.
10.	♠ R D 4 ♥ R 7 2 ♦ R 10 3 2 ♣ R 7 5	♠ 6 5 ♥ A D 3 ♦ A V 7 5 ♣ A 4 3 2	Opt levate sigure. Atac pică, Sud pune Valetul. Se ia cu Dama, se trece la mort pe cupă şi se execută impas de caro contra Sudului. Dacă Dama va fi la Nord, acesta nu va putea reveni pică, Riga fiind gardat.
11.	♠ 4 3 ♥ A D V ♦ D 9 8 4 3 ♣ R V 6	♠ A D V ♥ 6 5 4 3 ♦ A R V 7 ♣ 3 2	Opt levate sigure. Atac de treflă, Sud pune Dama. Se ia cu Riga, se trece pe masă la caro şi se face impas de cupă. Dacă Nord câştigă, el nu poate rejuca treflă.

4.

PLANUL DE JOC LA CONTRACTELE DE CULOARE

Întocmirea unui plan de joc, trăgând concluzii din datele pe care le are declarantul la dispoziție după momentul atacului, nu se bucură din păcate de suficientă atenție, fiind tratată superficial sau rutinier. Deoarece cheia performanțelor este legată de pregătirea jocului, recomandările ce urmează sunt importante.

Filtrarea informațiilor rezultate din licitație și din atac, aplicarea probabilităților matematice și alegerea tehnicilor de joc potrivite, contribuie la elaborarea unui plan de joc cu șanse de reușită.

Orice plan, oricât de modest sau de redus ar fi, este mai bun decât nici un plan. Iar dacă, așa cum s-a mai spus, pe parcursul jocului sunt oferite elemente noi, el va fi modificat în funcție de informațiile primite.

Arma secretă a jocului de culoare este atuul. Deținerea controlului și posibilitatea de a stopa culoarea adversarilor este un mare avantaj, de care se ține cont în elaborarea strategiei de joc.

Când există un atu și un fit bun, în general se vor realiza mai multe levate decât jucând fără atu, deoarece mai multe tehnici de joc, care conduc la crearea de levate, sunt disponibile la jocurile protejate de atu. Cum mai întotdeauna contractul declarat „nu cade din cărți" și există o levată-două lipsă, declarantul trebuie să găsească metoda de a face ca ele să dispară.

Stabilirea unei relații între numărul de levate câștigătoare și numărul celor perdante, examinarea posibilelor cărți și culori care pot ajunge în postura de câștigătoare, practic, înseamnă a face un plan de joc.

Procesul de suplimentare a numărului de levate câștigătoare se face examinând atent fiecare culoare, pentru a stabili dacă este capabilă, sau nu, să devină o sursă de levate.

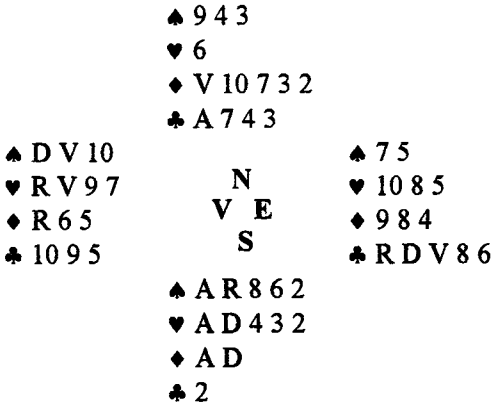
Reconstituind distribuțiile adverse, apelând la calculul probabilităților și jucând cu toate cele 52 de cărți, cele 26 văzute și cele 26 ale adversarilor, intuite încă din licitație și atac, un declarant avizat va avea un randament mult superior celor ce nu au depus un efort constant de gândire a jocului.

Paradoxal poate, alegerea unui plan de joc la contractele la culoare este mai dificilă decât la fără atu, unde levatele se câștigă doar cu cărți mari sau lungimi.

La jocurile de culoare, sub scutul atuului și al multiplelor tehnici, se oferă mai multe opțiuni și esențial este să se facă o alegere corectă și nu să se încerce concomitent mai multe. Cum fac mulți jucători neexperimentați care taie fără rost, fac impase în stânga și dreapta, și nu se decid cum să conducă jocul.

Când se adoptă un plan de joc, trebuie să se știe exact ce se dorește prin intermediul lui.

Urmăriți acest exemplu, în care mai multe alternative se oferă :



Contract :4 ♠. Atac Dama de pică.
Cum s-ar putea face jocul ?

1. *Majorând culoarea lungă.*

Se trag As-Rigă de pică, apoi As de caro şi cedată mâna cu Dama de caro. Se va ajunge apoi la mort cu Asul de treflă şi pe caralele majore se vor defosa cupele perdante. S-ar putea face astfel unsprezece levate.

2. *Tăind la mort.*

Se câştigă atacul, se trage Asul de cupă şi se taie o cupă. Apoi As de treflă, tai de treflă şi încă un tai de cupă. Se vine în mână la Asul de caro şi se joacă Riga de pică. Dacă cupa nu a devenit majoră, se vor pierde o cupă, un atu şi un caro, realizând zece levate.

3. *Impasând..*

S-ar putea câştiga atacul şi debuta cu treflă la As. Apoi cupă cu impas. Dacă impasul reuşeşte, se va tăia o cupă la mort şi executa şi impasul de caro. Într-o zi norocoasă s-ar putea face douăsprezece levate, altfel, unsprezece.

4. *Tăind în mână.*

Se câştigă atacul, se joacă treflă la As şi se taie o treflă. As de cupă, tai de cupă şi tai de treflă. Apoi încă un tai de cupă. Dacă până în acest moment nu a supratăiat nimeni, se vor putea face zece levate jucând Asul de caro, Riga de pică şi plasa mâna Vestului pe atu sau caro pentru ultima levată.

Acest exemplu, care a demonstrat că oricare din cele patru planuri de joc, dacă era respectat, oferea contractul, a fost invalidat de un declarant care a ținut morțiș să joace aşa a câştigat atacul şi a jucat As de cupă, tai de cupă, As de treflă, tai de treflă. După care a făcut impasul de caro, nereuşit. Vest a câştigat şi a jucat Valetul de atu. S-au pierdut până la urmă un caro, o pică şi încă două cupe. O cădere.

Mai toate jocurile de culoare se încadrează în următoarele patru grupe:

1. bazate pe taiul perdantelor cu atuurile mortului
2. bazate pe majorarea unei culori lungi, concomitent sau urmată de scoaterea atuurilor
3. utilizând la maximum atuurile ambelor mâini, printr-un joc de tai în cruce sau mort inversat
4. extrăgând atuurile şi apoi promovând cărţi câştigătoare în culorile alăturate

Ordinea de prioritate a declarantului în aplicarea planului ales ar trebui să fie următoarea :

a. eliminarea perdantelor prin tai
b. defosarea perdantelor
c. extragerea atuurilor
d. promovare de levate
e. majorarea culorilor lungi
f. impase
g. alte tehnici de joc (cu intermediul atuului, eliminări,plasări de mână etc)

Tehnicile elementare, perfecţionate şi de expert, care vor trebui aplicate, vor fi prezentate cu exemple în cursul acestui capitol.

Principalele aspecte, ce se cuvin a fi trecute în revistă de către declarant pentru a elabora cel mai potrivit plan de joc, sunt :

1. numărarea perdantelor, dar şi a câştigătoarelor sigure, culoare de culoare.
2. situaţia atuului şi cum se cere a fi manevrat. Poate fi extras imediat sau nu ? Câte atuuri au adversarii ?
3. Pot fi tăiate la mort unele din cărţile perdante ?
4. Ce culoare se pretează pentru eliberare, ce riscuri comportă ?
5. Ce cărţi pot fi promovate, ce riscuri comportă ?
6. Se pot defosa unele perdante (imediat sau mai târziu) ?
7. Pot fi executate impase, împotriva cui şi când ?
8. Ce a dezvăluit licitaţia adversă privind punctele şi distribuţiile ? Se poate stabili punctajul deţinut de adversari, la cine se găseşte şi care adversar este periculos.
9. Ce spune atacul ? Există riscuri de tai ?
10. Se pretează mâna la un joc de tai în cruce ?
11. Cum este asigurată circulaţia mână-mort pentru a aplica planul de joc ?
12. Ce mână trebuie majorată, a mortului sau a declarantului ?
13. De câte ori se va pierde mâna, ce riscuri comportă ?
14. Este necesar, şi poate fi aplicat, vreun joc de siguranţă ?
15. Este vreo culoare blocată ?
16. Există vreun risc de a pierde controlul mâinii la atu ?
17. Pot fi realizate levate în plus, fără a risca contractul ?
18. Coordonarea jucării cărţilor, levată cu levată. Este asigurat timingul ?
19. Tehnicile de joc care mai pot fi folosite (eliminări, joc în gol, amânări, plasări de mână)
20. Imaginarea finalului de joc.

Urmează un set de exemple în care, prezentând cele două mâini, se sugerează linia de joc recomandată a fi aplicată

	declarant (Vest)	**mort** (Est)	
1.	♠ R 10 7 3 2 ♥ R V ♦ R 7 4 ♣ R D V	♠ D V 9 ♥ D 10 3 ♦ A 3 2 ♣ 5 4 3 2	Contract 4 ♠, perdante patru (cei trei Aşi şi o levată de caro, dar care poate fi defosată pe o cupă promovată la mort). Dacă atacul nu este caro, se joacă imediat atu. Dacă este caro, se eliberează imediat o cupă, jucând Riga şi acoperind apoi Valetul cu Dama, încercând defosarea caroului perdant.
2.	♠ A D 9 5 4 3 ♥ A V 7 3 ♦ R ♣ 6 4	♠ V 10 7 ♥ R D 5 ♦ A D 5 3 ♣ A 3 2	Contract 6 ♠, perdantă o treflă şi poate Riga de atu. Atac Riga de treflă. Se trage As (pe care cade Riga) şi Damă de caro (defosând trefla), după care se impasează pica, pentru o eventuală levată în plus.
3.	♠ R 3 2 ♥ 5 ♦ R V 8 7 ♣ R D 9 5 4	♠ A 5 4 ♥ A R 7 6 ♦ D 10 9 ♣ V 8 7	Contract 5 ♣, cu perdante sigure Asul de treflă şi Asul de caro. Se extrage imediat atuul cedând Asul. Perdanta de pică se defosează pe Riga de cupă.
4.	♠ A R D V 10 5 ♥ R 5 4 ♦ A R ♣ 6 2	♠ 7 6 ♥ A 3 2 ♦ 5 4 3 ♣ A 7 5 4 3	Contract 6 ♠. Atac caro. Două perdante, o cupă şi o treflă. Singura soluţie ar fi eliminarea perdantei de cupă încercând majorarea treflelor, dacă sunt 3-3. Se extrag atuurile, urmate de o treflă în gol, pentru menţinerea circulaţiei. Apoi As de treflă, tai de treflă şi venire la Asul de cupă pentru defosarea cupei pe trefla majorată. Remarcaţi cum atacuri succesive de cupă (în atac şi la jucarea treflei în gol), ar fi scos venirea de pe masă.
5.	♠ A R 10 9 8 ♥ A R 3 2 ♦ 3 2 ♣ R 2	♠ D V 4 ♥ 7 6 ♦ 6 5 4 ♣ A 6 5 4 3	Contract 4 ♠, cu trei tururi de caro la atac. În afară de cele două carale perdante, se pot pierde şi două cupe dacă declarantul nu le taie (circulând pe treflă) cu atuurile mari.
6.	♠ A R 10 9 8 ♥ R V 5 2 ♦ A 2 ♣ R 5	♠ D V 4 ♥ 7 6 ♦ R 7 6 5 ♣ A 6 3 2	Contract 4 ♠. Atac Damă de caro. Aparent, două perdante de cupă. Dar dacă declarantul trage atuurile, ar putea pierde chiar patru cupe. Aşa că trebuie să-şi pregătească un tai la mort. Se ia atacul pe masă şi se impasează la cupă. Presupunând că Nord câştigă şi revine atu, se câştigă pe masă şi se joacă iar cupă. Indiferent cine câştigă, o cupă se va putea tăia cu un onor de atu.

7.	♠ D V 10 9 4 3 ♥ A D 4 ♦ R 9 4 ♣ 5 4	♠ R 7 6 ♥ 7 5 ♦ A 7 3 2 ♣ A R 7 6	Contract 4 ♠. Perdante Asul de atu, un caro şi poate o cupă. Reuşita depinde de capacitatea de a tăia o cupă pe masă. Aşa că nu se trag atuurile. Cel mai sigur este de a debuta cu cupele, pentru ca şi pe retur de As de atu, atu, să rămână un atu la mort pentru taiul cupei.
8.	♠ A R D V 10 ♥ A 2 ♦ 2 ♣ A R 6 5 4	♠ 6 5 4 ♥ 6 5 4 3 ♦ A 7 5 4 3 ♣ 3	Contract 6 ♠. Perdantă o cupă, dar treflele trebuie găsite 3-3, tăind de două ori. Se debutează cu As de treflă, tai de treflă şi ulterior încă un tai. Dacă s-ar fi început cu As-Rigă de treflă şi apoi taiuri, exista riscul suprataiului.
9.	♠ A 8 6 5 4 ♥ 3 2 ♦ 7 6 5 ♣ R D 4	♠ R 7 3 ♥ 7 6 5 ♦ R D V 10 ♣ A 7 2	Contract 3 ♠. Trei tururi de cupă în atac, ultimul tăiat. Perdante două cupe, un caro şi o pică (dacă sunt 3-2). Se trag două tururi de atu, lăsând majora la adversari, după care se eliberează caroul. Dacă declarantul mai juca un atu, pierdea controlul, deoarece flancul mai juca o cupă, scoţându-i ultimul atu, şi, când câştiga cu Asul de caro, mai avea o cupă majoră.
10.	♠ A R D V ♥ 3 2 ♦ A R V 7 5 ♣ 7 2	♠ 10 5 4 ♥ 7 5 4 ♦ D 10 9 ♣ A 5 4 3	Contract 4 ♠. Trei tururi succesive de cupă. Cum declarantul nu are decât patru atuuri, nu îşi poate permite să taie. Va arunca o perdantă (trefla), Acum mortul păzeşte continuarea de cupă şi declarantul poate scoate atuurile şi face jocul dacă ele stau mai rău de 4-2.
11.	♠ A 10 6 5 4 3 ♥ A ♦ A 7 4 ♣ R 5 2	♠ R D V 7 ♥ D V 3 ♦ R 5 2 ♣ A 7 4	Contract 6 ♠. Perdante un caro şi o treflă, dar de una din ele se poate scăpa majorând o cupă şi jucând perdantă pe perdantă. Se câştigă atacul, se degajează Asul de cupă, se trece cu atu la mort şi pe Dama de cupă se defosează din minora atacată. Returul se câştigă, se scot atuurile şi pe cealaltă cupă se defosează minora perdantă în cealaltă culoare.
12.	♠ R 4 3 2 ♥ A 5 4 2 ♦ 2 ♣ R 10 7 5	♠ A 7 5 ♥ 3 ♦ A 6 5 4 3 ♣ A D 9 8	Contract 5 ♣. Perdantă, teoretic, o pică, dar jocul trebuie conceput în tai în cruce. La început se trag onorii din culoarea laterală, pica, ca să nu se ajungă în situaţia ca adversarii să defoseze în timpul taiurilor, şi apoi se execută taiul încrucişat cu roşiile. Dacă atacul era treflă, se obţinea şi impasul gratuit la Valet.

13.	♠ 7 ♥ A D 5 3 ♦ A V 7 ♣ A D 10 7 6	♠ A V 3 2 ♥ R 2 ♦ D 9 3 2 ♣ R 3 2	Contract 6 ♣ şi atacul este Riga de pică. Se ia cu Asul şi se trage As-Rigă de atu. Apoi Rigă, As de cupă şi cupă tăiată cu ultimul atu de la mort. Se revine în mână la Asul de caro, fără a risca impasul, care ar putea conduce la un tai al cupei. Se scoate ultimul atu şi se cedează un caro.
14.	♠ A D 9 7 3 ♥ 2 ♦ R D 7 2 ♣ 7 3 2	♠ R V 10 ♥ A 6 5 3 ♦ A 4 3 ♣ 6 5 4	Contract 4 ♠. Se pierd primele trei tururi de treflă, după care flancul joacă cupă. Linia de joc, pentru a nu risca o eventuală distribuţie proastă la caro, va fi de mort inversat (tai cu mâna lungă şi extragere cu mâna scurtă). As de cupă, tai de cupă cu Asul, venire la mort cu Asul de caro şi tai de cupă cu Dama. Pică la decar şi ultima cupă tăiată cu 9. Revenire pe masă cu pică mică la decar şi extragerea atuului (3-2 = 68 %).
15.	♠ A V 10 5 4 ♥ R 5 ♦ A 4 3 ♣ 7 6 5	♠ R D 7 3 2 ♥ A 3 2 ♦ R 5 ♣ A V 10	6 ♠ cu atac de cupă. Perdante una sau două trefle. Se extrag atuurile adverse, după care se elimină caroul şi cupa, terminând în mână, şi treflă la decar. Sud primeşte plasarea de mână şi nu poate juca decât ori în tai-defosă pe roşii, ori în furşeta de treflă.

Observaţie în toate exemplele prezentate, s-a considerat că distribuţiile adverse nu sunt excentrice şi permit o desfăşurare normală a jocului bazată pe probabilităţi.

5.

MANEVRAREA CULORILOR

Manevrarea unei culori – Manevre bazate pe probabilităţi –Manevre de necesitate – Jocurile de siguranţă

Scopul studierii şi cunoaşterii diferitelor combinaţii de cărţi este de a putea extrage maximum de profit din manevrarea lor corectă. Pentru a deveni un bun jucător de levată, este obligatorie înţelegerea combinaţiilor de bază ale cărţilor unei culori. Există culori a căror conformaţie conduce invariabil la acelaşi număr de levate, indiferent cum sunt jucate, şi există culori în care combinarea cărţilor este de aşa natură încât se pot obţine un număr variabil de levate, funcţie de modul de manevrare, ţinând seama de valoarea cărţilor şi de numărul celor lipsă.

Încă de pe vremea whist-ului sunt cunoscute şi folosite patru tehnici de bază de manevrare a unei culori, în scopul realizării unui număr cât mai mare de levate

a). *jocul onorilor în cap*, aşa-zisa manevră indiferentă, dar cu precauţiunea (pentru menţinerea circulaţiei) de a juca mai întâi onorii din mâna scurtă. De exemplu, cu R4 vizavi de ADV3, se începe cu Riga.
b). *jocul spre cărţile mari*. Cu 32 vizavi de RD7, se va juca din prima mână spre onori.
c). *prin intermediul impaselor*
d). *jocul la majorare*, uneori în gol (pentru menajarea circulaţiei). De exemplu AR9765 vizavi de 43. Cu cât culoarea este mai lungă, cu atât majorarea cărţilor mici este mai uşoară. Pentru promovarea (în rang), de pildă cu RDV10, se va ceda o levată, cu DV109 se vor ceda două levate.

În funcţie de exigenţele contractului, manevrarea unei culori poate fi condusă în trei feluri

(1). ***După principiul probabilităţilor, zis şi al „celei mai bune şanse"*** Este vorba de aşa-numita *tehnică normală*, care cere jucătorilor să cunoască cele mai frecvente probabilităţi de distribuţie a cărţilor lipsă.

(2). ***După principiul prudenţei***, apelând la jocuri de siguranţă pentru a asigura îndeplinirea contractului. Se joacă de siguranţă atunci când contractul declarat este inferior celui pe care aparent îl promit cărţile printr-o manevrare normală. În asemenea cazuri se pot folosi manevre de securitate care nu compromit contractul, ci îl fac sigur şi în condiţii de distribuţie defavorabilă, renunţând la eventualele levate în plus.

(3). ***După principiul de necesitate***, potrivit căruia dacă o singură poziţie a cărţilor adverse permite realizarea obiectivului fixat, se va juca considerând că această condiţie este îndeplinită şi cărţile stau „aşa cum dorim"

Vom examina, prin intermediul exemplelor, manevrarea celor mai importante combinații de cărți conform principiului „*celei mai bune șanse*", ținând cont de repartițiile normale cele mai frecvente.

Observație : foarte des, manevrarea combinației apelează la impas.

Combinația	**Onori grupați**			
	Număr total de cărți			
	7	8	9	10
A R V ...	As și apoi mic spre Valet		As și Rigă în frunte	
A D V ...	Mic din mâna opusă și impas la Rigă			
A D 10 ...	Mic spre decar		Mic spre Damă	
A D 9 ...	Mic spre 9 și apoi mic spre Damă		Mic spre Damă	
A V 10 ...	Mic spre 10 și repetare impas		Mic spre 10	
R D V ...	Mic spre mâna forte, de mai multe ori dacă e nevoie			Se trage un onor
R D 10 ...	Mic spre Rigă și repetare			Se trage Riga
R V 10 ...	Mic spre 10 (impas la Damă)			
A R 10 ...	Mic spre 10		As și Rigă în frunte	
A D ...	As, și apoi mic spre Damă		Impas la Damă	
A 10 9 ...	Mic spre 9, și dat drumul dacă mâna doua nu pune onor			
	Onori separați			
A D 10 3 2 R 9 6 4	Cu 9 cărți. Unul din onorii gardați (Asul sau Dama), pentru a controla dacă nu este vreo șicană la adversari.			
R D 10 3 A 7 5 2	Cu 8 cărți. Unul din onorii grupați (Riga sau Dama), și apoi mic spre onorul izolat (Asul).			
A D 9 6 2 R 5 4 3	Cu 9 cărți. Onorul izolat (Riga).			
R V 7 6 2 A 8 5 3	Cu 9 cărți. Riga și Asul în cap. Cu 8 cărți. Onorul izolat (Asul) și apoi mic spre Valet.			
A R 5 4 V 10 6 2	Cu 8 cărți. Sondă cu Asul și apoi din cealaltă mână cu Valetul.			
R 10 9 5 A 4 3	Cu 7 cărți. Asul și apoi mic spre 9, și încă o dată mic spre 10.			
A 10 5 2 D 4 3	Cu 7 cărți. Mic spre Damă și, dacă este pierdută, impas ulterior spre Valet.			
A 7 5 2 D 9 6 3	Cu 8 cărți. Asul și, dacă apare 10 sau Valetul în mâna a patra, mic spre 9. Dacă nu apare, se continuă cu mic spre Damă.			
A V 6 5 2 10 9 7 4 3	Cu 10 cărți. Mic spre Valet.			
A V 5 3 10 9 6 2	Cu 8 cărți. Impas repetat jucând spre As.			
A V 6 3 2 9 8 7 5	Cu 9 cărți. Asul și, dacă cade un onor, ulterior mic spre Valet.			
R V 9 5 D 6 4 3	Cu 8 cărți. Mic spre onorii grupați.			

R 9 8 5 2 D V 4 3	Cu 9 cărţi. Unul din onorii grupaţi.
R V 9 5 7 4 2	Cu 7 cărţi. Mic spre 9, apoi mic spre Valet.
V 10 5 R 6 4 2	Cu 7 cărţi. Mic spre 10 şi apoi mic spre Valet.
R D V 9 5 3 2	Cu 7 cărţi. Mic spre Valet şi, dacă trece, se repetă cu mic spre Damă. Dacă Valetul este luat, se continuă cu onorii în frunte.

(1). Manevre bazate pe „cea mai bună şansă", respectiv pe probabilităţi

Jocul bazat pe probabilităţi este acela în care, făcând referire la două linii de joc, este aleasă aceea cu cea mai mare probabilitate matematică.

De pildă, jocul bazat pe o distribuţie 3 - 2 la adversari, întâlnită în 68 % din cazuri, este de preferat celui de impas, care reprezintă doar 50 %, motiv pentru care manevrarea culorilor în funcţie de probabilităţi este numită şi „jocul cu cea mai bună şansă"

Câteva exemple

a. 6 2 / + / A R V 10 7 3 — Problema este dacă să se tragă Asul şi apoi să se impaseze, sau să se facă imediat impasul la Damă. Este mai bine de impasat imediat, deoarece acest joc permite repetarea impasului, dacă Vest a pus mic.

b. A R 10 9 6 / + / 3 2 — Presupunând că se vor patru levate, se poate juca As şi Rigă, sperând un onor dubleton. Sau se poate face impas la 9 şi repeta la 10. Un prim impas şi apoi As-Rigă, este jocul cu cea mai bună şansă.

c. A V 10 6 5 4 / + / 8 3 2 — Se poate juca Asul şi apoi mic, sau un impas urmat de As, sau impas repetat. Cea mai bună linie de joc este dublul impas.

d. A V 9 6 2 / + / D 4 3 — Tendinţa este de a juca spre Valet, şi apoi Asul, dacă impasul a reuşit, bazat pe Riga dubleton. Uşor superior este jocul din mână, cu Dama care, dacă este acoperită cu Riga, se va pune Asul şi ulterior declarantul va repeta impasul, contra decarului (Vest poate avea R 10 x).

e. A R V 10 / + / 3 2 — Având doar două cărţi, Sud va impasa de la început. Cu trei cărţi va trage întâi o sondă cu Asul şi apoi va impasa de două ori din mână spre Rigă-Valet-decar.

Când sunt posibile două sau mai multe linii de joc, calculul probabilităţilor oferă posibilitatea evaluării avantajului combinării acestora

Calculul probabilităţilor unui joc în care se combină şansele

Până acum au fost expuse combinaţiile frecvente de cărţi într-o anume culoare şi modul lor de manevrare practicând diferite linii de joc.

Dacă se ia însă în considerare întreaga mână, trebuie examinate, şi combinate, şansele în mai mult de o singură culoare.

Pentru început, să stabilim modul de compunere a probabilităţilor :

♠ A 5 2
♥ V 10 8 7 2
♦ A
♣ A D 6 5

┼

♠ R 4 3
♥ A D 5 4 3
♦ 7 5
♣ R 8 4

Exemplul prezentat ilustrează două situaţii diferite. Să presupunem că se joacă 6 ♥ cu atac de caro.
Pentru îndeplinirea contractului, este nevoie fie de impasul reuşit de atu (50 %), fie de o împărţire 3-3 a treflelor (36 %), pentru defosa picii perdante. Dar nu trebuie să se înţeleagă din asta că probabilitatea de succes a şlemului ar fi de 86 %, pentru că ar fi ca şi cum s-ar număra şansele de două ori. În realitate, numai dacă impasul de cupă eşuează se ia în considerare distribuţia treflelor. În mod normal, la levata a doua se va face impasul. Din 100 de cazuri în care apare această poziţie, în 50 impasul reuşeşte. În celelalte 50, contractul va depinde de trefle, unde şansa de distribuţie 3-3 este de 36 %, adică în 18 cazuri. Concluzia va fi că, prin combinarea şanselor, şlemul va avea o probabilitate de succes de 68 % (50+18).

Se poate formula o regulă a acestor situaţii, în care este nevoie ca doar una din două poziţii să fie favorabilă, şi în care aplicarea unei manevre nu prejudiciază şansa celei de a doua ***şansa globală este obţinută prin adiţionarea probabilităţii primei manevre (P_A) cu rezultatul calculului probabilităţii celei de a doua (P_B), raportat la cazurile de nereuşită a primeia***. Formula matematică este $P_{A\&B} = P_A + (100 - P_A) \times P_B$

Vom presupune acum, având aceleaşi mâini, că s-a ajuns în nefericitul contract de 7 ♥ De data aceasta este nevoie de ambele condiţii, şi de impasul de cupă şi de distribuţia 3-3 a treflelor. Sunt 50 de ocazii în care impasul reuşeşte, dar chiar şi aşa şlemul este dependent de distribuţia treflelor, care în 36 % din situaţii (18 cazuri) este 3-3. Rata de succes a marelui şlem este deci de 18 %. Prin urmare probabilitatea de reuşită în cazurile când se pretind două poziţii favorabile se obţine ***multiplicând probabilităţile celor două manevre***. Formula matematică este : $P_{A\&B} = P_A \times P_B$.

(2). Manevre de necesitate

Ele impun conduita jocului în funcţie de numărul de levate cerut de contract, realizabil cu doar o singură condiţie.

a.
D 10 9 2
┼
A 4 3

- Dacă este nevoie de patru levate, unicul mod este de a găsi Riga sec la Est.
Se trage Asul şi se face apoi de două ori impas contra Valetului.

b.
A 9 6 5 4 2
R 8 7 ┼ D 10
V 3

- Pentru cinci levate, corect este o carte mică de lângă As şi acoperirea decarului cu Valetul, urmat apoi de Asul în cap, pentru capturarea celuilalt onor. Sau, dacă Est a pus Dama la prima levată, în turul următor se va juca Valetul impasând Vestul.

c.
A 10 8 4
R 9 5 ┼ V
D 7 6 3 2

- Unica şansă de a face toate levatele este de a găsi Valetul sec la Est şi, de aceea, se va juca bazat pe această condiţie. Dama în cap, şi ulterior impas la 9.

d.

A 7 4
R V 6 ┼ 10 8
D 9 5 3 2

Presupunând că e vorba de culoarea de atu, şi Vest a contrat (neaşteptându-se să găsească Asul pe masă), pentru ca el să fie limitat la o singură levată Estul trebuie să aibă decarul dubleton. Corect este să se joace mic de pe masă spre 9, câştigat de Valet, şi apoi Dama în cap, capturând decarul şi Riga.

e.

7 5 4 2
┼
A R 3

Manevrarea corectă a acestei culori, de la care se doreşte obţinerea a trei levate, din raţiuni de control şi pentru a menaja circulaţia, constă în jucarea primei levate în gol. Nu se debutează cu Asul şi Riga deoarece culoarea ar putea fi prost distribuită.

(3). Jocurile de siguranţă

În toate cazurile în care se examinează o culoare, cu scopul de a se determina numărul de levate pe care o combinaţie de cărţi (privită independent de celelalte) îl poate oferi, există două moduri de a o face.

Primul îşi propune aprecierea numărului maxim de levate care ar putea fi realizate.

Cel de al doilea presupune efectuarea unui joc de siguranţă, prin care se doreşte obţinerea unui număr de levate mai mic decât cel maxim posibil, printr-o manevră care, în schimb, asigură numărul suficient de levate necesar îndeplinirii contractului. O astfel de manevră, cunoscută sub numele de **joc de siguranţă**, se execută strict legat de alte elemente importante ale tehnicii jocului de levată, şi în special de factorul tempo şi de existenţa venirilor necesare executării manevrei. Lipsa acestora conduce uneori la imposibilitatea efectuării unui joc de siguranţă.

Termenul se referă la faptul că declarantul acordă prioritate îndeplinirii contractului, cu intenţia de a reduce la minim riscul de a cădea, în detrimentul unor posibile levate suplimentare. În concursurile de perechi, unde contează foarte mult o levată în plus, siguranţa contractului trece pe planul doi.

Vom trece în revistă mai multe exemple de jocuri de siguranţă cu diverse combinaţii de cărţi:

	Cărţile axei	**Jocul de siguranţă**
1)	D 4 3 **2** ┼ A 10 8 7 6 5	Pentru a nu pierde decât o levată, se joacă mic de pe masă şi, dacă Est contribuie cu o carte mică, se intercalează decarul. În felul acesta nu se pierde nici o levată dacă Est are Riga sec. Varianta potrivit căreia cel mai potrivit joc ar fi mic spre Damă este greşită.
2)	**R** V 6 4 ┼ A 9 5 2	Jucând Riga şi apoi mic spre 9, suntem protejaţi contra tuturor combinaţiilor de 4-1 pentru a asigura trei levate. Dacă Est nu mai răspunde, se pune Asul şi se joacă spre Valet. Iar dacă Est a avut D1087, nu va face nici el decât un joc.
3)	**D** 4 3 2 ┼ A V 9 8 7 6	Corect este de a impasa pornind cu Dama de la mort, pentru a se putea ulterior captura R105 în mâna Estului.

4)	**A** 8 6 5 + R D 9 4 3	Corect este de a porni cu Asul, deoarece astfel se poate captura, fără a se pierde vreo levată, secvenţa V1072 în mâna Estului.
5)	A 10 7 6 2 + R 9 4 3	Dacă sunt necesare toate levatele, se joacă Asul şi Riga, presupunând cărţile adversarilor 2-2. Dacă un onor cade în primul tur, se recomandă a se impasa celălalt onor în turul următor. Dacă se poate pierde o levată, se joacă mic dintr-o mână şi se intercalează decarul sau nouarul din cealaltă mână ; în felul acesta suntem protejaţi contra DVxx. într-o mână.
6)	**R** 7 5 + A 10 4 3 2	Se începe cu Riga, după care mic la decar. În felul acesta suntem protejaţi dacă Est are DVxx.
7)	**A** D 8 7 4 2 + 6 5 3	Pentru a obţine toate levatele, se execută impasul la Damă. Cea mai bună şansă de a nu pierde decât o levată este de a juca mai întâi Asul şi apoi mic spre Damă.
8)	A R V **10** 5 4 + 8 6	Jocul corect cere impas din primul tur la decar. Cu nouă cărţi este corect o sondă cu Riga, ceea ce ar reprezenta o protecţie contra unei Dame seci la Est, dar cu opt cărţi numai impasul imediat va permite capturarea Damei în patru la Vest.
9)	A R 4 3 2 + **V** 10 9	Situaţie similară cu precedenta, cere impas imediat.
10)	A **R** 9 7 5 + 10 3 2	În primul tur Riga, urmat de mic la decar, deoarece astfel suntem protejaţi contra DV8x la Vest. Contra Estului nu avem ce face.
11)	**A** V 8 6 5 3 + D 4	Corect se debutează cu Asul. A juca în primul tur mic spre Damă conduce la pierderea a două levate dacă Vest are Riga sec.
12)	**R** V 6 + A 9 5 4 3	Pentru patru levate, se porneşte cu Riga. Se revine în Sud şi se joacă mic spre Valet. Acest mod de a juca răspunde la toate împărţirile 4-1. În cazul că se pretind toate cinci levatele, se execută impas contra Damei în trei la Vest.
13)	R 9 6 + **A** V 8 7 5	O variantă a precedentei, în care corect este Asul mai întâi, urmat de mic la 9 de pe masă. Pentru cinci levate se impasează la Dama în trei cu Estul.
14)	**D** 7 5 4 + A R 9 6 2	Dacă avem nevoie de toate levatele, corect este să se joace Dama prima oară, deoarece ne va permite să impasăm ulterior Estul, dacă are toate cele patru cărţi lipsă.
15)	**A** 8 6 3 + R 10 9 2	Poate cel mai important tip de joc de siguranţă. Dacă culoarea este atu, şi DV754 sunt la adversari, nu se poate trage direct Asul şi Riga fără a pierde controlul mâinii. Corect este As şi apoi mic spre Rigă. Dacă nu apare un onor, se impasează.
16)	A 10 9 6 4 3 + V **5**	Mulţi joacă la prima levată Valetul, ceea ce este greşit dacă Vest are Dama sau Riga sec. Corect este mic spre 9, dacă sunt suficiente veniri. În absenţa lui 9, corect este mic spre Valet, sperând Rx sau Dx la Est.
17)	A 9 8 4 + **D** 10 7 2	Mai întâi Dama şi apoi impas repetat. Cu nouă cărţi, mai întâi Asul şi apoi mic la Damă.

18)	A D 10 6 ┼ V 7 **5**	Corect este să se impaseze, dar plecând cu o carte mică nu cu Valetul, fiindcă astfel s-ar ajunge la pierderea unei levate în cazul că Vest are Rx iar Est 9xxx.
19)	R V 7 5 ┼ **A** 6 4	Dacă nu se poate pierde levată, se joacă cu impas, presupunând Dama în trei la Vest. Dacă se poate ceda o levată, se joacă As şi Rigă şi apoi mic spre Valet (pentru cazul că Est are Dx).
20)	D V 7 5 ┼ **A** 6 4	Corect este a juca Asul şi mic spre DV, chiar de două ori dacă este necesar. Nu se câştigă nimic în această combinaţie impasând, şi se pierd două levate dacă Vest are Riga în patru.
21)	A **10** ┼ R 9 6 4 2	Mic la decar rezolvă cazurile cu un onor în doi la Vest ori un 3-3 ce oferă patru levate.
22)	R 9 5 ┼ **A** 10 6 4	Cea mai bună şansă pentru trei levate este As urmat de Rigă, ceea ce, dacă culoarea stă 3-3 sau un onor a căzut în primele două tururi, rezolvă cazul.
23)	A ┼ V 10 7 5 4 3	Majoritatea jucătorilor greşesc la această combinaţie jucând la a doua levată Valetul sau decarul, deoarece acest joc conduce la pierderea a încă unei levate dacă Dama sau Riga sunt dubleton. Corect este a juca o carte mică în turul doi.
24)	V 5 ┼ A R 6 3 **2**	Cea mai bună metodă pentru a dezvolta patru levate este mic spre Valet, dacă Vest are D1084.
25)	A 10 9 4 3 **2** ┼ D 7 6 5	Dacă se poate pierde o levată, corect este mic de lângă As. Un asemenea joc poate costa o levată, dacă Riga era singleton, dar în schimb protejează dacă unul din adversari avea RV8.
26)	**D** 7 6 5 ┼ A V 9 4 3 2	A juca Dama, este tot un joc de siguranţă fără efectuarea căruia nu se mai poate captura R108, dacă aceste cărţi erau toate la Est.
27)	V 7 2 ┼ **A** R 8 6 5	Dacă declarantului îi ajung patru levate, se joacă Asul şi apoi mic spre Valet. Salvează situaţia când Vest are D10xx.
28)	10 3 ┼ A V 5	Se joacă mic spre AV. Doar o levată este în general probabilă, dar este posibil ca Est să aibă un onor singleton sau R D.
29)	A D 7 6 5 4 ┼ 9 3 2	Pentru toate levatele, corect este să se facă impasul. Pentru cinci, se trage Asul, ca o precauţie împotriva Regelui sec, şi se revine pentru a juca spre Damă.
30)	A D V 3 2 ┼ 7 6 5	Pentru toate levatele, impas repetat. Pentru doar patru, se trage Asul şi apoi din mâna scurtă spre lungime.
31)	R 10 8 4 ┼ A 9 7 5 2	Iată o combinaţie în care, pentru a evita pierderea a două levate atunci când nu se poate ceda decât una, se joacă mic dintr-o mână şi doar se acoperă (orice carte pune flancul). Indiferent de distribuţie, se vor face patru levate.
32)	A R 8 ┼ 9 7 6 5 4 **2**	Mic spre mort şi, dacă Vest pune 3, de la mort se va pune 8. Est câştigă dar ulterior As-Rigă majorează culoarea.

33)	**D** 10 5 + A 9 8 6 4	Se pleacă cu Dama şi se repetă impasul.
34)	**R** 3 2 + A 10 7 6 5	Riga, urmat de mic la decar, dacă Est pune mic. Dacă pune un onor, se ia cu Asul.
35)	A D 9 6 4 + **V** 8 5 3 2	Impasând cu o carte mică spre Damă nu este corect. Dacă vrem să fim gardaţi contra R107 la Vest, corect este, pentru a nu pierde nici o levată, să pornim cu Valetul şi nu cu o carte mică.
36)	R D 10 8 3 + A 4	Presupunând că aceasta este culoarea de atu şi putem pierde o levată, corect este As urmat de mic şi impas cu 10. Dacă acesta este pierdut, dar ambii adversari au răspuns, doar două cărţi mai sunt afară şi vor cădea pe R D. Dacă impasul reuşeşte, Vest a avut Valetul în patru şi se vor realiza cinci levate – exceptând cazul că Est nu a mai răspuns, situaţie în care am fi pierdut două levate dacă nu impasam.
	Asigurarea circulaţiei, combinată cu jocul de siguranţă	
37)	A R D 7 6 5 **4** + 8 2	Dacă nu există o altă venire la culoarea lungă, cu o combinaţie ce în mod normal oferă şapte levate, dacă ajung şase, se joacă mic din ambele mâini la prima levată ; unul din adversari poate avea V1093.
38)	A D 7 5 **3** + 6 4	La fel, în primul tur se joacă mic din ambele mâini iar în cel de al doilea se impasează la Damă. Dacă culoarea stă 3 - 3, se fac patru levate.
39)	D 8 5 3 + A R V 2	Având această combinaţie se poate asigura venire suplimentară în mâna mortului, dacă cărţile lipsă sunt 3 - 2 la adversari, acoperind în turul trei Valetul cu Dama şi apoi 2 acoperit cu 8.
40)	A V 10 5 + 9 4 3	Cu aceste cărţi nu este corect a porni cu 9, deoarece va lipsi o venire suplimentară pentru a impasa Dxxx în Vest. Corect este mic la decar şi ulterior 9 cu mic de la mort.
41)	A 10 5 + R D 6	La fel, dacă sunt necesare două veniri la Nord, în primul tur se impasează la decar. Un Vest alert poate da peste cap un astfel de plan, intercalând imediat Valetul.

Atunci când este de decis numărul de levate care se pot obţine de la o combinaţie de cărţi, este bine ca întotdeauna să se pună întrebarea

Există un joc de siguranţă prin care să se piardă o levată dar, în schimb, să ducă la realizarea celorlalte ?

6.

IMPASELE

Impasul direct – Combinaţii avansate de impase : Impas bidirecţional – Impas repetat – Impas liber – Impas indirect (expas) – Expasul obligat – Impas prin tai – Impas interior (intra-impas) – Impas „neobişnuit" – Impas adânc – Combinare de impase cu jocuri de siguranţă – Combinaţii de cărţi ce nu se recomandă a fi abordate – Tehnici greşite de a impasa – Când nu se face impasul evident ?

Arta impasului reuşit, spune o butadă, este de a şti ***când nu trebuie*** făcut. Se mai spune şi că jucătorii obişnuiţi ştiu ***cum*** să impaseze, iar experţii ***când*** să impaseze.

Prin impas se înţelege tehnica prin care se încearcă câştigarea unei levate cu o carte inferioară (în general este vorba de onori) celei deţinute de adversari, cu condiţia ca onorul mai mare lipsă să fie favorabil plasat, adică atunci când există posibilitatea capturării lui prin intermediul furşetei deţinute de una din mâini.

Deoarece onorul ce se urmăreşte a fi impasat poate fi favorabil sau nefavorabil plasat, probabilitatea de a câştiga un impas este de 50 %.

Cea mai simplă combinaţie de impas este spre As-Damă. Pornind cu o carte mică din mâna opusă, spre cărţile mari, se impasează contra Regelui, iar impasul va reuşi dacă acesta se găseşte în mâna dinaintea furşetei şi va fi pierdut dacă Riga se găseşte după furşetă.

Prin urmare, factorul „poziţie" este determinant în reuşita impasului.

Există multiple feluri de a efectua impasele de capturare a onorilor adverşi, de la cele mai simple până la unele rafinate, şi prin exemplele ce urmează vor fi prezentate aceste tehnici, când şi cum trebuie aplicate.

Ceea ce trebuie reţinut este că, deşi impasul prezintă o probabilitate apreciabilă de reuşită, regula de aur spune că nu trebuie apelat la el dacă un alt procedeu tehnic permite evitarea lui, dar, atunci când este absolut necesar, trebuie folosit întotdeauna. Mai ales când reuşita unui contract depinde de găsirea cărţii specifice la un anumit adversar, iar cartea este impasabilă.

Tehnica impasului este combinată şi cu alte elemente de bază ale jocului de levată, pe care le ajută, cum ar fi jocul de siguranţă, manevrarea culorilor în vederea majorării cărţilor mici, sau evitarea prin impas a adversarului primejdios.

Este de la sine înţeles că decizia de efectuare a unui impas este şi rezultatul unui proces de deducţie ce rezultă din licitaţie, care poate conduce la localizarea presupusă a unor cărţi specifice în mâinile adversarilor.

Impasul direct

	Vest	*Est*	*Modul de operare*
1)	3 2	A D	Se joacă mic din Vest şi se pune Dama, dacă Nord a jucat mic.
2)	5 3 2	A R V	Se joacă mic din Vest şi se pune Valetul, impasând Dama posibilă la Nord.
3)	5 3	R 2	Se joacă mic din Vest şi se pune Riga. În cazul că Nord are Asul (50% din probabilităţi) Riga face levata.
4)	5 4 3	R D 2	Se joacă mic şi se pune Riga. Dacă acesta face levată, se revine în Vest pe altă culoare şi se joacă din nou spre Damă. În cazul în care Asul este la Nord, se asigură astfel două levate.
5)	5 3	R V	În acest tip de impas două opţiuni vă stau la îndemână. Dacă mergeţi pe premiza că Nord are Asul, se pune din mâna a treia Riga. Dacă presupuneţi că are Dama, se pune Valetul, promovând Riga în turul următor.
6)	5 4 3	R D 10	Pentru a obţine două levate, se poate face impas la decar, presupunând Valetul la Nord, sau se pune Riga şi se repetă impasul, dacă se presupune Asul în Nord.
7)	V 10 2	A R 3	Se pleacă cu Valetul cu intenţia de a captura Dama din Nord, după ce în turul precedent s-a tras Asul (pentru a vă păzi de Dama seacă în Sud).
8)	D V 10	A 3 2	Două levate sunt certe, iar trei se obţin dacă Nord are Riga şi se porneşte impasul cu Dama.

Combinaţii avansate de impase

1)	7 5 2	R V 10	Se porneşte de la premiza că se pot obţine două levate dacă Nord are Dama, jucând în mâna a treia Valetul şi repetând apoi impasul.
2)	7 3 2	A D 10	O levată e certă, dar şi trei sunt posibile dacă Nord are Riga şi Valetul. Impasul corect este mic la 10 şi ulterior din nou mic spre A D. Doar dacă Sud are ambii onori este posibilă numai o singură levată. Impas direct la Damă este incorect fiindcă, chiar reuşit, la adversari fiind acum Rigă-Valet, ei vor face o levată. Aceste impase directe repetate sunt cunoscute sub numele de dublu impase.
3)	7 5 3	R V 2	Mic la Valet şi ulterior mic spre Rigă. Două levate sunt posibile dacă Nord are A şi D, una dacă are doar una din cărţi şi nici una dacă Sud are ambele.
4)	7 5 2	A V 10	Mic spre decar şi ulterior mic spre Valet. Două levate dacă Nord are Riga sau Dama sau ambele (75%). Impas repetat.
5)	7 5 2	A V 9	Mic spre 9 în speranţa că Nord are R10, D10 sau RD10. Aceasta este cea mai bună şansă pentru două levate.
6)	7 5 2	R 10 9	Mic spre 9 şi ulterior mic spre 10. O şansă de 75% pentru o levată.
7)	7 5 2	D 10 3	Mic spre 10 cu speranţa că Nord are Valetul şi unul din onorii mari.
8)	V 10 9	R 3 2	Valetul, şi apoi următoarele, punând mic din cealaltă mână. Dacă Nord are Dama, două levate sunt posibile.

9)	D 7 3 2	A V 5 4	Pentru a obţine patru levate se joacă 2 spre Valet şi apoi, dacă aţi câştigat, se trage şi Asul, sperând în Riga dubleton.
10)	R V	A 7 3	Dacă trei levate sunt necesare, se porneşte din mâna Estului cu mic spre Valet.
11)	A 9 8	D V 5	Cu bune intermediare la Vest, se porneşte cu Dama. Dacă Sud acoperă, se impasează în retur decarul de la Nord, pentru trei levate. Desigur că Sud, corect, nu trebuie să acopere la primul tur.
12)	7 6 5	A R 10	Dacă trei levate sunt necesare, se va efectua imediat impasul dublu cu decarul. Dacă Nord acoperă, se revine în mână şi se repetă impasul.
13)	10 6 3 2	ARV75	Potrivit teoriei simetriei, reconfirmată matematic şi valabilă în practică, experţii aleg varianta de a juca în cap având această combinaţie, şi apelează la impas doar dacă văd singletoane sau şicane în alte culori.

Având în vedere alte variate **posibilităţi de efectuare a impaselor**, ele vor fi grupate astfel:

Observaţie pentru uşurinţa înţelegerii, mâinile prezentate se vor considera ca fiind ale Nordului=mort şi Sudului=declarant.

Impas bidirecţional

Un impas bidirecţional intervine în cazurile în care declarantul poate căuta cartea specifică spre ambii adversari, după cum crede că este mai indicat. Matricea se prezintă astfel

1. A V 9 8
   \+
   R 10 7 6
   Există elemente de impas pentru a căuta Dama şi pe stânga, şi în dreapta.

2. R 6 5 4
   \+
   A V 10 9
   Şi aici se poate impasa în ambele direcţii. Pornind cu Valetul, fie este lăsat să curgă, impasând contra Vestului, fie este acoperit cu Riga şi se impasează în dreapta, contra Estului.

Impas repetat

Se întâlnesc în cazurile când doi onori sunt lipsă iar poziţia se prezintă astfel :

1. A V 10
   \+
   4 3 2
   Se joacă mic spre cărţile mari şi se impasează decarul. Presupunând că Est ia cu unul din onori lipsă (Rigă şi Damă), pasul următor constă în a repeta impasul, mizând pe probabilitatea ca celălalt onor lipsă să fie la Vest.

2. A D 10
   \+
   4 3 2
   Şi aici execuţia corectă a impasului este să se pună de la mort decarul ; dacă adversarul a câştigat cu Riga, celelalte două au devenit majore (poziţia Valetului e certă), dacă în schimb s-a pierdut la Valet, se va repeta impasul împotriva Regelui.

3. A D V
   \+
   4 3 2
   Două levate sunt oricum certe, dar dacă Vest deţine Riga, se pot obţine trei repetând impasul, întâi cu Valetul şi apoi cu Dama.

Ce este un impas liber ?

Se numeşte astfel impasul care nu costă vreo levată dacă este ratat, deoarece va permite ulterior defosarea unor perdante (fie că a reuşit, fie că a eşuat). Exemplul clasic este cazul atacului într-o culoare cu As-Damă la mort şi manque în mâna declarantului, când a încerca câştigarea levatei cu Dama nu costă nimic.

Impas indirect (sau *expas)*

În terminologia bridge-istică acest tip de impas este cunoscut de fapt sub numele de expas, şi el este efectuat atunci când se doreşte ca adversarul să fie constrâns să joace cartea lui cea mai bună, eliberând succesiv levată pentru declarant.

1. R 8 — A ? — + — A ? — 6 5

Se joacă mic spre Riga gardat. Dacă Vest are Asul şi îl pune, Riga devine bun. Chiar şi dacă nu îl pune, şansa de a face levată există dacă Asul este la Vest, aşa că declarantul nu poate câştiga decât dacă pune Riga.

2. D 6 5 — R 9 4 — + — A 7 2

Se joacă mic spre Damă. Dacă Riga este la Vest, sunt asigurate două levate.

3. R D 6 5 — + — 4 3 2

O levată este certă, prin promovare, dar dacă Vest are Asul sunt posibile două repetând jocul din mâna Sudului. Iar dacă adversarii au culoarea 3-3, se poate obţine şi a treia levată.

Cel mai des se greşeşte impasul indirect în combinaţia :

4. D 10 9 — + — A 3 2

Aici, jucând ca în exemplul precedent direct la Damă, este o probabilitate de 50 %. Ea poate fi mărită la 75 % jucând în felul următor 9 din Nord şi mic din Sud. Dacă s-a pierdut la Rigă, avem două levate. În schimb, dacă s-a pierdut la Valet, în turul următor se repetă impasul cu 10. Acest mod de a juca nu reuşeşte doar dacă Vest are şi Riga şi Valetul.

Expasul obligat

Se recurge la acest tip de impas cu o distribuţie de tipul

D 5 4 3 — + — R 7 6 2

Pentru a nu se pierde decât o levată şi a se obţine trei, se joacă pe prezumţia că unul din adversari are Asul dubleton. Se porneşte din Sud cu mic şi, presupunând că Vest are Asul în doi şi nu-l pune, se câştigă cu Dama ; se continuă apoi cu mic din ambele mâini. Sau, dacă se presupune că Est are Asul, se joacă prima oară din Nord spre Rigă şi apoi în gol.

Impasul prin tai

Este o tehnică cu un grad ridicat de utilizare, mai ales că serveşte concomitent şi la defosarea unor cărţi perdante. Matricea pură se prezintă astfel :

♠ A D V 10
♥ -
♦ A
♣ -

N
V E
S

♠ R 9 8
♥ -
♦ R 8
♣ -

♠ 2
♥ 2
♦ 4 3 2
♣ -

Atu este cupa.
Se joacă ♠ 2 din mână şi se pune Asul. Apoi se joacă Dama de pică şi se efectuează impasul prin tai, adică în momentul în care Est acoperă, se taie din mână. Se revine la mort pe caro

Impasul prin tai este deseori facilitat de faptul că, din licitaţie, declarantul ştie cine deţine cartea respectivă. De exemplu

♠ D V 10 9
♥ 6 5
♦ 10 9 8 7
♣ A D V

♠ A R 6 5 4 3 2
♥ A 7
♦ V 3 2
♣ 3

Licitaţia :

Sud	*Nord*
1 ♠	3 ♠
4 ♠	

Atacul este ARD de caro (Est a fost singleton), urmat de Dama de cupă. Declarantul ia cu Asul, extrage atuurile adverse şi impasează prin tai Riga de treflă din mâna Estului. Est acoperă Dama, Sud taie şi vine cu atu la mort pentru a defosa cupa perdantă pe Valetul de treflă major.

De ce s-a presupus Riga de treflă la Est ? Fiindcă Vest, care a arătat deja 11-12 puncte, ARDxx la caro şi DVx la cupă, nu poate avea şi Riga de treflă pentru că în acest caz ar fi intervenit după deschidere.

Alegerea acestei soluţii de rezolvare a contractelor depinde în întregime fie de cunoaşterea plasamentului, fie de probabilităţi. Aplicarea tehnicii într-un caz concret:

♠ D 2
♥ 4 3 2
♦ A D V 10 2
♣ R 7 6

♠ R 7 4
♥ D 10 9 5
♦ 6 5 4
♣ 9 8 5

N
V E
S

♠ V 10 9 8 5
♥ A 8 7
♦ R 9 8 7
♣ 10

♠ A 6 3
♥ R V 6
♦ 3
♣ A D V 4 3 2

Contract 5 ♣. Atac ♥10.

Est ia cu Asul şi revine ♥ 8.

După un atac standard, Dama este mai mult ca sigur la Vest, aşa că declarantul va lua cu Riga.

În acest moment jocul depinde de găsirea Regelui de caro, o pică neputând fi escamotată.

Impasul normal permite defosarea cupei perdante, dar nereuşita lui atrage automat căderea. Impasul prin tai este însă o linie superioară de joc, care nu numai că asigură contractul, dar ar putea furniza şi o levată în plus.

Aşadar jocul continuă cu As, Damă de treflă, caro la As şi impas prin tai, defosând cupa perdantă şi garantând contractul, pe următoarele carale putând fi defosate picile perdante. Dacă Est acoperă, se taie şi se vine la mort cu Riga de treflă.

Iată un alt exemplu, în care, printr-un impas prin tai, Sud ajunge de la şapte levate la zece

	♠ V 5 4 3 ♥ A V 10 9 ♦ 8 7 6 ♣ V 10	
♠ 10 9 8 ♥ 5 4 3 2 ♦ R 5 4 ♣ A 5 4	N V E S	♠ 2 ♥ D 8 7 6 ♦ A 3 2 ♣ R 8 7 6 3
	♠ A R D 7 6 ♥ R ♦ D V 10 9 ♣ D 9 2	

Licitând impetuos, Sud ajunge în manşa de pică iar Vest, ca să nu compromită nimic, atacă 10 de atu, neinspirat şi fără orizont.

Deşi are patru levate perdante, atacul îi oferă declarantului mari şanse.

Şi deoarece cel mai bine se învaţă din greşeli, vom arăta mai întâi cum a masacrat Sud jocul.

Câştigând atacul cu Asul, a tras Riga de cupă, s-a dus la mort la Valetul de atu şi pe Asul de cupă a defosat o treflă. Apoi a jucat Valetul de cupă dar Est a acoperit cu Dama, Sud a fost obligat să taie şi nu a mai avut acces la masă. O cădere.

Cum trebuia să joace ?

La levata a doua se mai trage un atu mare din mână, pentru a controla partajul, după care Riga de cupă se acoperă cu Asul şi se porneşte la impasul prin tai contra Damei. Această manevră permite defosarea la un moment dat a două trefle, funcţie de când se va decide Est să acopere, şi accesul la masă va fi pe Valetul de atu.

În final se vor pierde o treflă şi două carale.

Impas interior (sau *intra-impas)*

Este unul din cele mai spectaculoase modalităţi de a impasa. Poziţia a fost pusă în evidenţă de campionul brazilian Gabriel Chagas şi se prezintă astfel :

1.
	R 8 3	
V 5	┼	D 10 7 4
	A 9 6 2	

Se joacă mic la 8, luat de Est cu decarul. Recâştigând mâna, se joacă mic la Rigă, capturând de la Vest Valetul, după care se continuă cu mic spre furşeta A-9, impasând Dama Estului. De unde ştia declarantul că nu-i 3-3 culoarea ? Nu ştia, dar, jucând după probabilităţi (mai curând 4-2 decât 3-3), a găsit soluţia corectă.

Sau

2.
	A 9 3	
10 2	┼	D V 7 5
	R 8 6 4	

La fel, mic la 9, luat de Valet, iar apoi As, cu capturarea decarului, şi impas spre mână împotriva Damei.

Impas „neobişnuit" (Backward sau *impas înapoi,* ori *impas pe dos)*

Mai complex, dar spectaculos şi eficace, impasul neobişnuit zis backward este executat în primul rând cu scopul de a evita ca mâna să fie câştigată de un adversar periculos, şi îşi trage numele de la faptul că este executat într-un alt mod decât cel natural. Invers de fapt.

Transferând ameninţarea în cealaltă mână, repetând impasul şi găsind cel de al doilea onor favorabil plasat, perdanta, altfel inevitabilă, dispare.

Matricea pură arată astfel:

1.
	R 6 4	
D 7 5	┼	10 3 2
	A V 9 8	

Pornind cu Valetul, dacă Vest nu acoperă, se dă drumul. Cărţile adverse fiind 3-3, culoarea nu mai are perdante. Presupunând că Vest acoperă, se ia cu Riga şi în retur se impasează decarul, singurul mod de a nu pierde levată (cu decarul în Est).

Similar :

2.
	A 3 2	
D 5 4	┼	10 8 7
	R V 9 6	

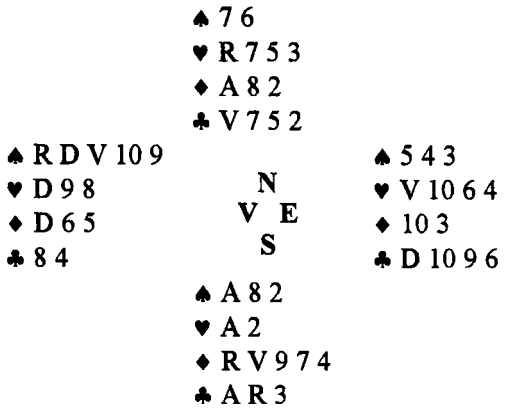
Din nou se pleacă cu Valetul, lăsat să curgă dacă nu este acoperit.

3. Având nevoie de două levate, manevra se execută astfel

	R 3 2	
A V 4	┼	9 7 6 5
	D 10 8	

10 din mână. Dacă Vest acoperă cu Valetul, se ia cu Riga şi în retur se impasează 9 de la Est cu furşeta D-8.

4. Iată un exemplu concret în care backward-ul aduce un remarcabil serviciu :



Sud se găseşte într-un contract de 3 FA. Primeşte atacul de Rigă de pică şi pică în continuare, şi dă drumul de două ori, pentru a elimina culoarea din mâna Estului.

Sursa de levate este la caro, dar un impas normal spre Valet, eşuat, ar însemna şi căderea. Aşa că declarantul apelează la impasul pe dos.

Joacă Valetul şi, dacă Vest nu acoperă, lasă levata Estului. Dacă Vest acoperă, câştigă cu Asul şi continuă cu un impas contra decarului de la Est (cu D10x la Vest nu este nici o soluţie). După apariţia decarului dubleton, va câştiga cu Riga şi restul de carale îi aparţin, inclusiv contractul.

Impasul adânc

Este caracteristic jocurilor de siguranţă. Permite câştigarea levatelor nu numai jucând, „bătând din aripi" cum se zice, cărţile mari, ce colectează doar cărţile mici de la adversari, ci impasând şi cu cărţi mai mici, manevră ce va proteja declarantul împotriva distribuţiilor proaste. Poziţiile tip sunt:

1. R 9 / A 10 7 5 3 — Se joacă mic din mână şi se impasează cu 9 (cea mai bună şansă de a face patru levate, dacă un adversar are Dx sau Vx).

2. R 5 4 / A 10 7 4 2 — Se joacă Riga şi apoi mic spre decar.

3. R 9 5 4 / A 10 7 6 2 — La fel. Dacă este permisă pierderea unei levate, impasul adânc se face jucând 2 şi, dacă Vest pune 3, de la mort se joacă 4. Acest mod de a juca asigură, printr-un impas adânc, patru levate indiferent ce adversar are DVxx.

4. Alt impas adânc este şi

A D 9
┼
6 5 4

Pentru două levate se impasează cu 9 în primul tur, cu speranţa că doi onori din trei sunt la Vest.

5. O poziţie sensibilă este

A V 9
D 10 4 ┼ R 8 7 6
5 3 2

Acelaşi impas, pornit spre 9 ; dar dacă Vest pune imediat Dama, declarantul nu va şti dacă este din RDx sau din D10x, şi mai degrabă va greşi decât va ghici corect. Soluţia este deci de a lua Dama cu Asul, a reveni în mână pe o altă culoare şi a juca din nou spre mort, punând de acolo ori 9 ori Valetul, depinde şi de calibrul adversarilor.

Combinare de impase cu jocuri de siguranţă şi corecta manevrare a culorii

1. La efectuarea impaselor regula generală este să porniţi cu o carte mică, exceptând cazul când deţineţi o secvenţă puternică.

A D 7 5 2
R 9 ┼ 10 8 6
V 4 3

Aşa cum stau cărţile, se pot obţine cinci levate cu condiţia de a debuta cu o carte mică spre furşetă. După impasul cu Dama, trăgând Asul cade Riga şi Valetul devine major. Observaţi că pornind cu Valetul, acoperit de Rigă, se promovează decarul la Est.

2. O poziţie similară este redată în următoarea situaţie :

A R 10 2
D 8 ┼ 9 7 5 4
V 6 3

Corect este să se joace mic şi să se impaseze cu decarul. În turul doi se trage Riga sau Asul. Aşa cum stau cărţile, se câştigă patru levate.

3. În combinaţia de mai jos, deţinând toate intermediarele secvenţei, se recomandă a juca o carte mare

A V 10 6
R 8 5 3 ┼ 4 2
D 9 7

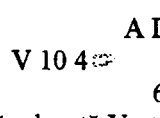
Dacă Dama sau 9 sunt acoperite de Rigă, nu este promovată nici o levată flancului. Cu această combinaţie, 9 este cea mai bună carte de jucat, deoarece permite rămânerea în mână şi continuarea cu Dama, fără a fi nevoie de o venire secundară în mână.

4. Să examinăm o poziţie comună de impas, cu următoarea combinaţie :

R V 7
┼
5 4 3

În primul tur se impasează cu Valetul. Dacă ambii onori lipsă (As şi Damă) sunt la Vest, se pot obţine două levate. A doua oară se joacă din nou din mână şi, dacă onorii sunt împărţiţi, se va realiza o levată.

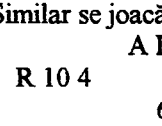
5. Frecvent este greşit abordat impasul cu următoarea combinaţie



Plecând cu mic din mână şi Vest contribuind cu o carte mică, dacă se impasează cu Dama, ea va fi pierdută la Rigă. Ulterior va mai trebui cedată o levată Vestului. Jocul corect cere un impas adânc, executat spre 9 de la mort.

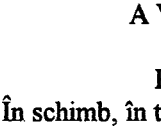
Dacă Vest intervine cu unul din onori, se pune Dama şi ulterior se execută impasul la 9.

Similar se joacă şi contra combinaţiei



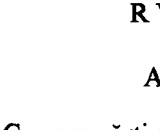
Deşi se poate impasa direct cu succes la Damă, o levată trebuie pierdută. Efectul este acelaşi dacă se execută impasul la 9, pierdut la Valet, şi ulterior cel la Damă.

6. Cu opt cărţi în două mâini o cunoscută zicală în bridge spune *să faci impasul, iar cu nouă niciodată.*



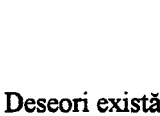
Mai întâi Riga şi apoi mic la Valet, dacă nu a apărut Dama. Probabilităţile recomandă să se facă impasul.

7. În schimb, în teorie, cu



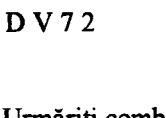
Se joacă Asul şi apoi Riga, refuzând impasul.

8. Cu zece cărţi şi Riga lipsă probabilităţile recomandă impas.



În schimb, cu unsprezece şi Rx lipsă, se trage Asul.

9. Deseori există poziţii în care un impas este indicat ca un joc de siguranţă, care să ferească contra unei distribuţii deosebit de defavorabile. Cel mai clar exemplu este redat în diagrama :



După ce se începe cu Riga, la levata a doua, când Vest pune mic (deoarece nu i-ar servi la nimic să forţeze cu un onor), pentru a evita pierderea a două levate, se pune 10 de la mort.

Urmăriţi combinaţiile

10.

Mai întâi Asul şi apoi mic din Nord cu impas la Valet. Acest mod de a juca apără contra Damei singleton în Vest.

11.

Împotriva pericolului unei distribuţii 4-0 te protejezi trăgând Asul şi, dacă unul din adversari defosează, celălalt este impasat.

12. R 7 5 3
┼
A D 9 4 2

Doar de un Est deţinând cele patru cărţi lipsă ne putem apăra. Se trage întâi Riga. Dacă Vest are toate cărţile lipsă, el va face întotdeauna o levată.

13. 4 3 2
┼
A D 8 6 5 4

Dacă sunt necesare toate cele şase levate, se face impas direct la Damă, jucând pe premiza ca Est să aibă Riga dubleton. Dacă doar cinci levate sunt necesare, se trage mai întâi Asul şi ulterior se joacă din Nord spre Damă. Ne apără de Riga sec în Vest.

14. V 5 2
┼
A D 10 3

Nu este corect a se porni cu Valetul decât dacă nu sunt veniri suficiente în mâna Nordului. În caz contrar, este corect 2 spre decar şi apoi 5 spre Damă (ne apără de Riga dubleton la Est).

Combinaţii de cărţi care nu se recomandă a fi abordate prin impas

Sunt combinaţii de cărţi cu care, dacă este posibil, trebuie aşteptat, deoarece, jucate de către declarant, ele produc mai puţine levate decât dacă culoarea respectivă ar fi fost atacată de adversar.

1. V 3 2
┼
D 5 4

Dacă declarantul atacă culoarea, el nu va face nici o levată dacă Asul, respectiv Riga, sunt la câte unul din adversari. Dacă în schimb adversarul atacă culoarea, declarantul va face o levată, cu condiţia să pună mic din mâna a doua.

2. V 5 3
┼
A 10 2

Dacă Vest atacă culoarea, se joacă mic în mâna a doua şi două levate pot fi obţinute. Dacă Est o atacă, se joacă mic în mâna a doua şi apoi se impasează împotriva Estului.

3. V 5 3
┼
A 4 2

Doar dacă Vest atacă cu Riga (din RD) se pot face două levate, luând cu Asul şi continuând cu 2 spre Valet.

4. R 9 2
┼
A 10 4 3

Dacă adversarii atacă culoarea, trei levate sunt certe cu condiţia ca în mâna doua să se joace mic şi cărţile la adversari să fie 3-3, cu onorii împărţiţi. Dacă declarantul atacă culoarea, se trage Asul şi Riga, în speranţa că distribuţia cărţilor adverse este 3-3 sau cu un onor dubleton.

5. R V 2
┼
A 10 3

Având elemente de impas în ambele mâini, declarantul are la îndemână impasul la Damă şi spre Vest şi spre Est (impas bidirecţional), dar este preferabil ca adversarii să atace culoarea.

6. R V 10
┼
A 3 2

Şi în acest caz se poate executa un impas bidirecţional, fie împotriva Estului pornind cu 10, fie împotriva Vestului, plecând din Sud cu mic spre RV10.

Impas la Damă în două culori

Există un excelent ghid la îndemână care vă permite să rezolvați cazurile când două impase la Damă vă stau la dispoziție.

Principiul sugerează să trageți în cap Asul și Riga în culoarea în care aveți cel mai mare număr de cărți (8-9) și, în cazul în care Dama nu cade, să impasați în cealaltă culoare.

Tehnici greșite de a impasa

1. A D 10 3 / R 7 — ♣ — 9 8 6 5 / V 4 2

Este clar că, plecând cu Valetul, costă o levată. Corect este mic la 10.

2. A V 10 4 3 2 / ♣ / 9 5

La fel și aici, plecând cu 9, costă încă o levată dacă Vest are un onor singleton iar Est are D8xx.

3. Dacă cu A R 10 7 / ♣ / V 9 2 este corect să se pornească cu Valetul, având în schimb combinația :

A R 5 3 / ♣ / V 6 4

jocul cu Valetul nu poate fi bun întrucât lipsește și 9 și 10, iar șansa pentru trei levate este As urmat de mic spre Valet – dacă Est are Dama sau culoarea este 3-3.

4. A 4 3 / 10 8 6 5 — ♣ — R 9 / D V 7 2

Dacă sunt necesare doar două levate se poate da impas; dacă trebuie trei levate, corect este să se înceapă cu Asul și apoi mic în expas la Rigă, presupus la Est.

Când nu este recomandat impasul evident ?

V 3 / ♣ / A D 4 2

Poziția este concludentă. Dacă Vest are Riga singleton, dubleton sau tripleton, trei levate pot fi obținute doar dacă se joacă mic spre Valet, după care se revine la As. Se evită astfel neplăcerea ca Vest să captureze Valetul sau Dama, lucru ce s-ar fi întâmplat dacă în primul tur s-ar fi jucat una din aceste cărți din Nord către Sud.

O combinație greșit abordată frecvent este cazul acestui final de șase cărți

♥ A R V 2
♣ A D
♣
♠ 7 5
♥ 5 3
♣ 5 3

Atu este pica.
Jocul superior este As-Rigă de cupă și tai de cupă (poate cădea Dama), și nu impasul direct la treflă.

7.

MANEVRAREA CULORII DE ATU

Rolul atuului – Extragerea atuurilor – Tehnici de manevrare a atuului : tai la mort - transferul taiului unei alte culori – refuz de tai – extragere prin joc de siguranță – extragere incompletă cu lăsarea atuului major la adversar – forțarea adversarului să-şi încaseze atuul major – jucarea culorii secundare înaintea extragerii, amânarea taiului – tai la mort în paralel cu extragere incompletă – oferire de levată imediată adversarului – tai în cruce - mort inversat – menținerea controlului prin extragere incompletă – amânarea extragerii până după executarea defoselor – până după efectuarea impaselor – cedare de atu urmată de extragere incompletă

ROLUL ATUULUI

În afara funcției de stopare a culorilor adverse, jocurile de culoare, cu un atu convenabil, oferă mult mai multe soluții tehnice în obținerea unor levate suplimentare. Capacitatea atuului de a tăia culorile adverse şi de a contribui la zestrea de levate este remarcabilă. Dar cum atuuri au şi adversarii, mai puține dar care pot deveni periculoase, problema care se pune întotdeauna declarantului este dacă trebuie să le extragă imediat sau mai târziu.

Principiul de bază în manevrarea atuului recomandă declarantului să extragă întotdeauna atâtea atuuri cât este posibil fără a periclita planul de joc, căutând să obțină un randament cât mai mare de la ele.

De obicei, tendința jucătorilor mai puțin experimentați este să extragă imediat atuurile şi să execute impasele, fără a gândi, înainte de a juca la prima levată, un plan de joc mai elaborat, în care atuurile să îşi aducă maximum de contribuție.

Prima întrebare pe care trebuie să şi-o pună un declarant este câte perdante sunt ? pot fi tăiate la mort ? Şi, în funcție de răspunsul primit, să-şi planifice acțiunea de extragere a atuurilor adverse, amânând-o până când campania de taiuri cu mortul s-a încheiat. Obținerea de levate prin intermediul taiurilor este principala caracteristică a jocurilor de culoare.

Decizia de a scoate atuurile sau nu, nu este întotdeauna uşor de luat. Mulți jucători trag atuul la prima ocazie, conform anecdotei despre un jucător care, întrebat de un expert de ce se grăbeşte să extragă atuurile, a replicat: „*dacă se declanşează un incendiu şi o iau la goană, măcar să ştiu că am scos atuurile*"

Atuurile se scot atunci când nu sunt taiuri de făcut la mort, când există un pericol de tai din partea adversarilor sau când există o culoare colaterală liberă sau uşor promovabilă şi ar putea exista riscul ca ea să fie tăiată.

Extragerea atuurilor poate fi diferențiată, în sensul că uneori atuul major al adversarilor poate fi lăsat să treneze, alteori este scos. Uneori se face o eliminare parțială, iar în alte cazuri adversarii sunt lăsați să-şi facă atuurile separat.

Sunt patru modalități de a executa taiuri cu atuul

1. taiuri la mort
2. taiuri făcute de declarant
3. taiuri în cruce
4. taiuri inversând rolul de extragere a atuurilor adverse (mort inversat)

EXTRAGEREA ATUURILOR

Îmbracă diverse forme, legate de interesele imediate ale declarantului

1. extragere imediată completă
2. amânarea extragerii
3. diverse tipuri de extragere incompletă
4. lăsarea atuurilor să treneze la adversari
5. cedarea de atuuri pentru fluidizarea jocului

În toate cazurile în care declarantul concepe manevrarea atuului, el trebuie să fie conştient de existența pericolului pierderii controlului mâinii (la atu) şi trebuie să aibă grijă să-l poată menține.

Extragere imediată

Regula de aur zice aşa poți să extragi toate atuurile adverse dacă ai alături numărul de levate necesare, în alte culori, pentru realizarea contractului declarat.

În cazul extragerii imediate, declarantul trebuie să se gândească doar în ce mână va dori să se afle atunci când va scoate ultimul atu advers.

Extragere incompletă

Când un singur atu major este rămas în mâna flancului, în mod normal, el este lăsat să-l facă atunci când va dori, iar declarantul îşi continuă jocul în culorile secundare majore, condiția fiind doar de a avea veniri suficiente după ce adversarul se va decide să taie.

Dacă declarantul, pe parcursul extragerii, a constatat că mai sunt două atuuri la adversari contra a două în mâna proprie, există riscul, dacă ele se găsesc în aceeaşi mână, să piardă controlul. În asemenea poziții, dacă nu este periclitat contractul, adversarii sunt lăsați să-şi facă atuurile separat, indiferent dacă ele sunt 1 - 1 sau 2 - 0.

Executarea taiurilor

Unul dintre cele mai importante concepte, ce trebuie bine însuşite şi respectate, priveşte principiul „mâini lungi-mâini scurte" la atu. El cere, în general, ca

taiurile de perdante să fie făcute cu mâna scurtă
atuurile adverse să fie extrase cu mâna lungă
declarantul să evite, tăind din mâna lungă, scurtarea la atu

Care este de fapt sensul de mână lungă şi scurtă?
O matrice tip va exemplifica principiul

♠ 10 9 8 7
♥ A D 4 3
♦ 6 5 4 3
♣ 4

┼

♠ A R D V 5
♥ 7
♦ V 9 8 7
♣ A 5 2

Jucând un contract de 4 ♠, după ce a pierdut primele trei levate de caro, dacă declarantul va face chiar şi un singur tai de cupă în mâna lungă, el va pierde controlul dacă atuurile adverse nu stau prieteneşte. Tăind cupă, el nu înmulţeşte levatele de atu cuvenite oricum mâinii lungi, tot cinci rămân. În schimb, tăind trefle la mort, mâna scurtă va realiza două levate în plus.

Când nu e posibilă încadrarea în „mână lungă-mână scurtă", avem de-a face cu cazul frecvent al mâinilor jucate în fitul 4 - 4, atât de mediatizat. Dacă este vorba de o manşă pe majore şi există şi o culoare secundară liberă, extragerea atuurilor se poate face fără risc. Dar cum se va proceda când mâna este cu probleme şi fitul este 4 - 4 ? Trebuie luată decizia, şi stabilit cu care mână se va tăia, tratând-o ca pe o mână scurtă, şi ce mână va fi cea lungă şi va servi pentru extragere. De exemplu

	♠ V 2 ♥ 2 ♦ R D 10 7 5 4 ♣ D V 10 9	
♠ 8 6 ♥ 8 7 6 5 4 ♦ A 3 ♣ 8 7 6 2	N V E S	♠ R D 10 9 ♥ R D 10 3 ♦ V 9 8 2 ♣ 4
	♠ A 7 5 4 3 ♥ A V 9 ♦ 6 ♣ A R 5 3	

Contract 5 ♣. Atac ♥ 8.

Declarantul ia Dama Estului cu Asul şi joacă singletonul de caro din mână. Vest câştigă şi continuă cupa.

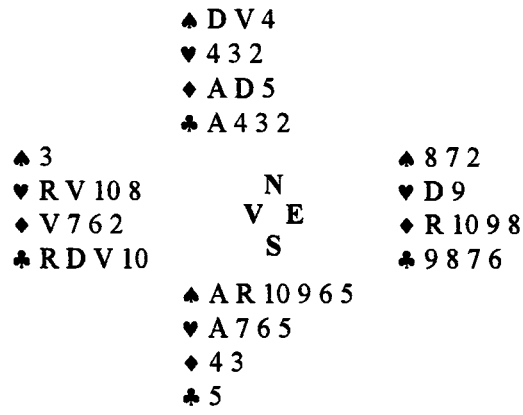
Acum este momentul ca declarantul să decidă care mână va fi cea lungă. Şi este clar că nu este bine ca mortul să taie, deoarece caroul mesei este culoarea secundară, ce ar putea fi majorată, pe care se bazează întreg jocul. Aşa că nu va tăia, ci va defosa o pică, lăsând Estul să câştige cu Riga. Returul de Rigă de pică va fi câştigat cu Asul, şi va urma un atu mic spre Damă. Apoi un tai de caro făcut cu Asul de treflă, Riga de treflă şi cu trefla mică se ajunge la mort, extrăgând atuurile adverse şi terminând cu restul de levate pe seama caralelor majore.

Prin intermediul tehnicilor ce vor fi prezentate, cititorii se vor familiariza cu diversele manevre „în jurul atuului"

TEHNICI DE MANEVRARE A ATUULUI

Taiuri la mort

Uneori taiurile la mort nu sunt vizibile de la prima ocheadă, şi se cere o examinare mai expertă:

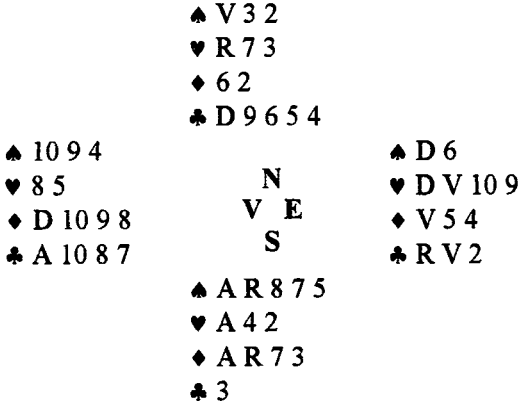


Contract 4 ♠. Atac Rigă de treflă. Nouă levate sigure există, iar a zecea poate fi obţinută fie din reuşita impasului de caro, fie prin taiul unei cupe la mort.

Jucând după probabilităţi, este evident că un tai de cupă este cert 100 %, iar impasul doar 50 %. Aşa că, luând atacul cu Asul, se va continua cu As de cupă şi cupă mică. Câştigând, adversarul va juca atu, ca să împiedice taiurile. Dar declarantul nu are nevoie decât de unul singur. Va câştiga şi va mai juca o cupă. Indiferent de returul adversarilor, ei nu-l vor putea împiedica să obţină un tai de cupă şi totodată a zecea levată. Iar într-o zi norocoasă, dacă Riga de caro va fi la Vest, va face chiar şi unsprezece levate.

Transferul taiului asupra unei alte culori

O îndemânatică manevră, făcută prin intermediul unui joc de perdantă pe perdantă, poate transfera, de frica unui supratai, asupra unei alte culori soluţia de tai la mort.



Contract : 4 ♠. Atac ♥ 8

Să numărăm levatele posibile. Patru pe culorile roşii şi încă patru pe culoarea de atu. Plus două taiuri de caro ar face zece levate. Timingul este aşa atac luat la mort cu Riga, As şi Rigă de caro şi un tai de caro pe masă. Revenire în mână la Asul şi încă o dată tai de caro. Vest pune Dama, deci Est nu mai are, şi sunt două posibilităţi. Se poate tăia cu Valetul, dar dacă el este supratăiat se va mai pierde un atu, pe lângă trefla şi cupa perdantă.

Un elegant joc de perdantă pe perdantă nu riscă poziţia şi transferă posibilitatea de tai asupra altei culori. Pur şi simplu, în loc de tai, se defosează perdanta de cupă de la mort. Vest câştigă levata şi încearcă să se salveze jucând atu, dar nu poate face nimic. Se pune mic de pe masă, Se câştigă cu Riga şi se taie cupa la mort cu Valetul de atu. În final se mai pierde un atu şi o treflă.

Menţinerea controlului la atu prin refuzul taiului

Prin pierderea controlului la atu se înţelege poziţia în care s-a ajuns atunci când adversarul a reuşit să scurteze atât de mult declarantul la atu încât acesta nu mai poate controla jocul şi va pierde contractul. Fie că adversarul a ajuns să aibă mai multe atuuri decât declarantul, fie că este egal cu acesta dar are un tempo avans şi îl va obliga să se scurteze încă o dată.

Evitarea pierderii controlului se realizează de obicei prin refuzul de a tăia. Să exemplificăm

1. ♠ V 7 2
♥ 4 3 2
♦ A R
♣ 6 5 4 3 2
┼
♠ A R D 10
♥ 6 5
♦ 7 6 5 4 3 2
♣ A

Contract 4 ♠, Vest atacă As, Rigă, Damă de cupă. Sud nu trebuie să taie, şi să rămână cu doar trei atuuri. Vest nu va mai putea continua cu a patra cupă, deoarece acum se va putea tăia cupa şi la mort. Pe Dama de cupă Sud va defosa un caro. Apoi, dacă va găsi caralele 3 - 3, jocul ar putea fi realizat.
Dacă contraatacul este caro, se trage şi Riga, se vine în mână pe treflă şi se taie un caro cu Valetul. Şi alte variante există pe retur de atu sau de treflă, atâta timp cât atuurile nu sunt 5 - 1.

Manevra flancului de a provoca pierderea controlului de atu de către declarant, este aplicată deseori prin obligarea acestuia la taiuri repetate, şi evitarea pericolului se face refuzând taiul, printr-un joc de perdantă pe perdantă, la care declarantul va apela de câte ori este posibil. Similar cu exemplul precedent, având

2. ♠ D 10 9
♥ 6 5 4
♦ A R 7 6
♣ A 10 8
┼
♠ A R V 8
♥ 3 2
♦ V 3 2
♣ R D V 5

Jucând 4 ♠ cu atac de As, Rigă, Damă de cupă, Sud nu va tăia ci va defosa perdanta de caro. Cu numai patru atuuri în mână, el nu-şi poate permite pierderea controlului. La levata a patra va câştiga şi va rezolva jocul ori de câte ori atuul este împărţit 4 - 2 sau 3 - 3.

În scopul menținerii controlului se poate refuza taiul chiar de mai multe ori

3. ♠ R 10 3
♥ 4 3 2
♦ R V 3 2
♣ 5 4 3
┼
♠ A D V 6
♥ A R 6 5
♦ A D 7 6
♣ 2

Sud joacă 4 ♠ cu atac de treflă mare și continuare. Nu se poate menține controlul decât defosând o cupă și, la al treilea tur de treflă defosând încă o cupă. Se oprește astfel orice retur și contractul nu este în pericol dacă atuurile nu stau mai rău de 4 - 2.

Este posibil uneori să se recurgă chiar la defosarea unei câștigătoare, pentru a împiedica scurtarea

4. ♠ V 10 3
♥ A R 3
♦ R D 10 5
♣ 4 3 2
┼
♠ A R D 4
♥ D 5 4
♦ A V 9 2
♣ 6 5

Sud joacă 4 ♠ și se atacă trei tururi succesive de treflă. Dacă taie, declarantul va fi la discreția atuului, care este mai probabil 4 - 2 decât 3 - 3, așa că va refuta să taie, controlând turul următor cu tai la mort. Va defosa un caro câștigător.

Extragerea atuurilor făcând un joc de siguranță

Uneori, calea naturală de extragere a atuurilor prin impas (când lipsește un onor ce are putea fi impasat) trebuie ignorată, deoarece există pericole de tai, iar menținerea contractului permite executarea unui joc de siguranță.

	♠ A D V 10 ♥ V 10 6 ♦ A R D V ♣ 3 2	
♠ 3 2 ♥ A D 9 8 7 ♦ 3 2 ♣ R D V 10	N V E S	♠ R 4 ♥ 3 2 ♦ 10 5 4 ♣ 9 8 7 6 5 4
	♠ 9 8 7 6 5 ♥ R 5 4 ♦ 9 8 7 6 ♣ A	

Vest atacă Riga de treflă contra manșei de 4 ♠, și tot ce se poate pierde ar fi un atu și două cupe. Dar iată ce s-ar putea întâmpla. Câștigând cu Asul, Sud ar putea face im-

pasul de atu. Est ia cu Riga, revine cupă şi partenerul, după As-Damă, îi oferă taiul. O cădere.

Jocul declarantului a fost greşit. Atuurile ar fi trebuit extrase jucând Asul şi apoi Dama, contractul putând fi înfrânt doar dacă Riga de pică ar fi fost în trei.

Extragere incompletă cu lăsarea atuului major advers să treneze

Când declarantul nu are alte probleme, el poate lăsa un atu major la adversari, şi nu va termina extragerea.

♠ A 9 7
♥ A D V 5
♦ V 2
♣ D 4 3 2

♠ R 10 8 6 5
♥ R 7
♦ R D 7 6 5
♣ 7

Contractul este de 4 ♠ şi Vest atacă Valetul de treflă. Declarantul taie a doua treflă şi scoate Asul de caro de la adversar. Acesta insistă cu încă o treflă, tăiată. Sud continuă cu două tururi de atu în top cu Asul şi Riga şi, când ambii adversari răspund, trece la cupele şi caralele majore, până când flancul se decide să taie cu cartea majoră restantă.
(jocul cere ca atuul să fie 3 - 2)

Forţarea adversarului să-şi realizeze atuul major

Astfel de cazuri se întâlnesc atunci când declarantul, având toate cărţile majore necesare contractului, preferă să oblige adversarul să-şi facă atuul major, pentru a nu-i provoca ulterior probleme de circulaţie sau împiedica defilarea culorilor.

♠ A 9 7
♥ 9 8 7
♦ A D V 9 8
♣ 3 2

♠ R 10 8 6 5
♥ A R 3
♦ R 10 3
♣ A D

Contract 6 ♠. Declarantul câştigă atacul de Damă de cupă şi trage două tururi de atu, la care toată lumea răspunde. Va oferi în acest moment adversarilor levata cuvenită de atu, fiindcă are levatele necesare contractului, şi fiindcă nu poate lăsa flancul să-i întrerupă defilarea caralelor, sursa de levate pentru defosarea perdantelor. Impasul de treflă nu este necesar.

Jucarea culorii secundare înaintea extragerii atuurilor

Când la mort există o culoare secundară liberă sau uşor de eliberat, operaţiunea de majorare a acesteia trebuie să premeargă extragerea atuurilor, mai ales atunci când atuul de la mort serveşte ca stop pentru culorile adversarilor.

Precauţiunile, dar mai ales o bună cunoaştere a tehnicii de tai cu mâna scurtă, vor permite găsirea unor soluţii neaşteptate.

♠ D 9
♥ 4 3 2
♦ V 4 3 2
♣ A R 3 2

♠ A R V 10 8 6
♥ 5
♦ A 8 7 6
♣ 5 4

Împotriva contractului de 4 ♠ Vest atacă cupă şi declarantul taie al doilea tur.

Constatând că sunt două tempo-uri de pierdut la caro, înainte de majorare, pentru a nu risca nimic este corect să se debuteze cu As de caro şi caro mic. Dacă cel care câştigă insistă la cupă, se va mai tăia o dată şi se va mai ceda un caro. Acum nimic nu mai poate împiedica contractul, atuurile de la mort păzesc returul în cupele adversarului.

Amânarea taiului şi a câştigării levatei

O tehnică, nu îndeajuns de bine stăpânită, recomandă să nu se epuizeze un stoper înaintea extragerii atuului, dacă acest lucru este posibil. Menţinând stoperul, el va putea opri ulterior culoarea, după extragerea atuurilor, şi va permite realizarea contractului.

♠ A R V 3
♥ 5
♦ A V 7 5 4
♣ R D 3

♠ D 10 2
♥ A 4 3 2
♦ 3
♣ A 9 8 7 6

Sunteţi în măsură, după ce aţi ratat licitarea contractului facil de 3 FA, să realizaţi 5 ♣ şi să faceţi faţă unui atac de Rigă de cupă ?

Prima levată se lasă flancului, care continuă cu Dama. Se va tăia la mort cu un atu mic. Se extrag apoi atuurile cu Rigă şi Damă şi, chiar dacă Valetul este în patru la adversar, jocul e imperdabil. Se va veni în mână cu pică, se va trage Asul de atu şi se va ceda Valetul de treflă. După ce se va câştiga returul, pe a patra pică a mortului se va putea defosa cupa perdantă.

Tai la mort şi extragere incompletă de atuuri

Sunt destul de frecvente cazurile în care o eliminare parţială a atuurilor poate permite totuşi obţinerea unui tai la mort, atunci când atuul restant se găseşte la adversarul care are lungime în culoarea ce se doreşte a fi tăiată la mort.

♠ R 3 2
♥ 10 3 2
♦ A 4 3 2
♣ 4 3 2

♠ 7 6
♥ 8 6
♦ D 10 9 8 7
♣ A R D 10

N
V E
S

♠ V 10 9 8
♥ V 9 7
♦ R V 6
♣ V 9 8

♠ A D 5 4
♥ A R D 5 4
♦ 5
♣ 7 6 5

Tehnica, cunoscută sub numele de **manevra lui Guillemard**, nu are paradă dacă se întâmplă să găsiţi cărţile „aşa cum v-ar place" Pusă în valoare de expertul francez dr.Henry Guillemard, s-a ignorat faptul că ea era cunoscută de pe vremea whist-ului şi a fost rebotezată.

Exemplul prezentat propune un contract 4 ♥, cu atac de As, Rigă, Damă de treflă, urmat de ♦10.

Declarantul ia cu Asul şi trage doar două tururi de atu, după care joacă trei tururi de pică, Rigă, As şi Damă. Când Vest se dovedeşte incapabil să taie, declarantul va tăia a patra pică la mort cu decarul. Reintră în mână cu tai de caro, scoate ultimul atu şi tablează.

Oferirea unei levate imediate de atu adversarilor

Când o mână pare uşoară, deoarece culoarea secundară oferă levate în exces, declarantul trebuie să aibă în vedere distribuţiile vrăjmaşe, care ar putea da peste cap contractul. În exemplul ce urmează este evident că numai un partaj de atu 4-1 ar fi supărător:

	♠ 9 8 7 2 ♥ - ♦ A R D V 10 3 ♣ 7 6 5	
♠ V 10 6 4 ♥ R D V 9 8 7 ♦ 6 ♣ V 8	N V E S	♠ 5 ♥ A 6 5 ♦ 8 7 5 4 ♣ D 10 9 4 2
	♠ A R D 3 ♥ 10 4 3 2 ♦ 9 2 ♣ A R 3	

Sud joacă 6 ♠ cu atac de Rigă de cupă, pe care declarantul îl taie.

Continuarea corectă este pică de la mort, lăsată să curgă. Nici un retur nu mai bate contractul.

Se poate vedea că dacă declarantul ar fi încercat să scoată atuurile trăgând onorii, Vest, rămas cu un atu mare, va întrerupe defilarea caralelor şi declarantul nu va putea scăpa de cupele mici. Tipic exemplu de joc de siguranţă.

Tai în cruce

Până acum, a fost demonstrată eficienţa taiurilor cu mâna scurtă, ca sursă de levate, şi dominanţa extragerii atuurilor la jocurile de culoare. Excepţii de la aceste manevre sunt jocurile de atu cunoscute sub numele de mort inversat şi de tai în cruce. La mort inversat, mâna declarantului taie iar atuurile mortului servesc la scoaterea atuurilor adverse. La jocurile de tai în cruce atuurile mortului şi ale declarantului sunt folosite independent, în scopul efectuării de taiuri repetate, când în mână când la mort, fără a extrage

atuurile adverse. Această tehnică, în care sunt implicate trei culori (cea de atu, una din culorile scurte ale mortului şi una la fel de la declarant), lasă loc numai celei de a patra culori. Pentru ca în cursul procesului de tai în cruce adversarii să nu poată supratăia, sau să defoseze din culoarea a patra ajungând ca în final să taie cărţile majore ale acesteia, debutul manevrei cere jucarea cărţilor mari din culoarea alăturată, după care se continuă cu taiul în cruce. Acesta este principiul fundamental al acestui tip de tai.

Apărarea împotriva acestei tehnici, dacă este recunoscută din start, constă în a ataca şi a juca atu la fiecare oportunitate. Pierzând astfel atuuri din ambele mâini, forţa de tai a declarantului se va reduce. Dacă în interesul deschiderii unei acţiuni de tai declarantul este obligat să cedeze mâna, flancul va reveni, aproape fără excepţie, atu, spre a reduce capacitatea de tai a celor două mâini.

În general, jocurile de tai în cruce sunt intuite de adversari, fie că axa declarantului a licitat două culori şi s-au înţeles pe a treia, fie că din partajul cărţilor este uşor de dedus ceea ce se pregăteşte. Să urmărim funcţionarea acestei tehnici

	♠ R V 9 3 ♥ R 8 3 ♦ 5 ♣ A 9 8 5 2	
♠ 7 6 5 4 ♥ D 9 ♦ R 9 ♣ R D 10 7 6	N V E S	♠ 2 ♥ V 10 7 6 5 ♦ D 10 8 7 6 ♣ V 4
	♠ A D 10 8 ♥ A 4 2 ♦ A V 4 3 2 ♣ 3	

Contract 6 ♠. Atac Riga de treflă. Declarantul ia cu Asul, trage Asul, Riga de cupă şi Asul de caro, după care execută un tai în cruce caro-treflă (prima oară cu un atu mic). În final va realiza opt taiuri, cei doi Aşi minori şi As, Rigă de cupă.

În unele cazuri, pentru a nu fi supratăiat în final de joc, se vor lua unele precauţiuni:

	♠ A 7 6 5 ♥ A D 4 ♦ 2 ♣ A 9 7 6 5	
♠ D 10 8 4 ♥ 9 7 ♦ D 9 8 5 ♣ R D 10	N V E S	♠ 2 ♥ R V 10 8 ♦ R 10 4 3 ♣ V 8 3 2
	♠ R V 9 3 ♥ 6 5 3 2 ♦ A V 7 6 ♣ 4	

Contract 4 ♠. Atac Riga de treflă. Câştigând cu Asul şi intenţionând să înceapă taiul în cruce, declarantul trebuie să debuteze cu culoarea pe care o are 4 - 1, caroul. Va juca caro la As şi tai de caro. Apoi tai de treflă şi încă un caro tăiat. Treflă tăiată în mână şi ultimul tai de caro cu pică mică. Având şapte levate, va trage Asul de cupă, a opta, şi apoi o treflă, pe care, dacă Est n-ar mai răspunde, ar putea-o tăia cu Valetul. Dar cum Est mai are, va tăia cu Riga, a noua levată. Cea de a zecea o reprezintă Asul de atu.

Mort inversat

Câştigarea unei levate suplimentare cu ajutorul atuului este în general, aşa cum s-a demonstrat, apanajul mâinilor scurte, care mai pot aduce o levată la totalul celor oferite de mâna lungă. Dar mult mai spectaculos apare procedeul de inversare a extragerii atuurilor, transferând-o mâinii scurte şi făcând levatele în plus cu mâna lungă. La un joc de mort inversat declarantul taie în mână perdantele de la mort şi extrage atuurile cu cărţile acestuia. Pentru reuşita manevrei se cere ca atuurile mortului să fie suficient de mari pentru extragere şi să existe legături mână-mort pentru finalizare. În acest fel, având de pildă cinci atuuri în mână şi trei la mort, dacă se pot face trei taiuri în mână şi apoi se poate face extragerea cu cele trei de la mort, cele cinci levate au devenit şase, cu condiţia ca atuurile adverse să fie distribuite normal. Matricea tip arată astfel

♠ D V 10
♥ D 9 3
♦ R D 5
♣ A 4 3 2

\+

♠ A R 6 3 2
♥ A 6 5
♦ A V 7 2
♣ 5

Contractul este de 6 ♠, cu atac Rigă de treflă.
Declarantul ia cu Asul şi taie o treflă cu un atu mic. Joacă un atu mic spre masă şi mai taie o treflă, de data aceasta cu Riga. Caro la Rigă şi încă un tai, cu Asul. Acces pe masă cu atu, extragerea ultimului atu advers, şi caralele majore.

Iată şi o donă completă, în care atuurile stau 4 - 1 şi totuşi soluţia mortului inversat este cea valabilă

	♠ D 10 9 8 ♥ V 5 3 ♦ A 6 5 4 ♣ A 10	
♠ 7 ♥ 10 8 7 6 4 ♦ D V 10 9 8 ♣ 3 2	N V E S	♠ 6 5 4 2 ♥ 9 ♦ R 7 2 ♣ R 7 6 5 4
	♠ A R V 3 ♥ A R D 2 ♦ 3 ♣ D V 9 8	

Sud joacă 7 ♠ cu atac de Damă de caro.

Mâna este ideală pentru un joc cu mort inversat.

Se ia atacul cu Asul şi se taie mare un caro. Venire pe masă la Valetul de cupă şi încă un tai cu un atu mare. Apoi treflă la As şi al treilea tai de caro cu un onor. Cu pică mică se ajunge la mort şi se extrag atuurile defosând din mână treflele.

Impasul de treflă nu reuşea, dar nu a fost nevoie de el, iar atuurile erau 4 - 1.

Menţinerea controlului prin extragere incompletă

S-a accentuat de mai multe ori că declarantul trebuie să dea dovadă de pesimism în contractele ce par uşoare, şi să nu se grăbească neglijând eventualele partaje excentrice.

Iată un exemplu de menţinere a controlului prin extragere incompletă a atuurilor, în care declarantul, neglijent, regretând probabil că nu joacă şlem (cu impas reuşit la Damă), va da peste cap chiar şi manşa de cupă.

Tehnica corectă cerea să lase flancul să-şi facă atuurile separat, şi nu să rişte pierderea controlului.

	♠ 5 4 3 2 ♥ 7 ♦ R 3 2 ♣ A R 7 6 5	
♠ R D V 10 9 8 ♥ D 6 5 4 ♦ A ♣ 8 4	N V E S	♠ A 7 6 ♥ 3 2 ♦ 7 6 5 4 ♣ D V 10 9
	♠ - ♥ A R V 10 9 8 ♦ D V 10 9 8 ♣ 3 2	

Contra manşei de 4 ♥, Vest atacă Riga de pică.

Aparent sunt două perdante, Dama de atu şi Asul de caro.

Să vedem mai întâi cum poate fi batjocorit acest contract.

Declarantul taie şi joacă As, Rigă, Valet de atu. Vest câştigă şi forţează încă o dată la tai jucând pică. Declarantul, ajuns acum la egalitate de atu cu flancul, va încerca să scoată Asul de caro. Vest ia şi lichidează ultimul atu al declarantului continuând pica. Trei căderi pline de ruşine.

Dacă declarantul acceptă să cedeze două levate de atu, nu poate pierde dona.

După primul tai va juca As, Rigă de atu şi va continua cu caro. Vest va forţa din nou, dar acum ping-pongul Sudului la caro îi va oferi flancului două taiuri dar va menţine controlul prin tempo-ul în plus deţinut de declarant.

Amânarea extragerii atuurilor

Când taiuri repetate por periclita controlul mâinii, o soluţie este de a întrerupe extragerea atuurilor şi de a refuza apoi taiul, lăsând un atu în mâna scurtă (pentru a păzi forţarea), până când culoarea secundară este eliberată.

	♠ R 7 2 ♥ R 3 2 ♦ A 7 6 5 ♣ 6 5 4	
♠ 10 4 ♥ 9 8 7 6 ♦ 9 8 2 ♣ R D 10 7	N V E S	♠ D V 9 8 6 ♥ 5 ♦ R 4 ♣ A V 9 8 2
	♠ A 5 3 ♥ A D V 10 4 ♦ D V 10 3 ♣ 3	

Contract 4 ♥, atac Riga de treflă.

Flancul continuă şi cu a doua treflă, declarantul taie şi testează atuul trăgând Asul şi Dama.

Distribuţia 4 - 1 îl împiedică să mai continue deoarece ar rămâne fără atuuri, la cheremul impasului de caro. Aşa că abandonează extragerea şi face impasul, nereuşit.

Est insistă cu trefla, forţându-l la tai. Dar declarantul refuză să taie şi defosează o pică, ca o perdantă pe perdantă, deoarece tot avea o pică de dat.

Controlul a fost astfel obţinut, Riga de atu de la mort împiedicând continuarea de treflă. Câştigând mâna, declarantul poate extrage acum atuurile restante la Vest şi îndeplini contractul.

Amânarea extragerii până după efectuarea defoselor

♠ 8 7 6 ♥ 8 7 6 ♦ D V 9 5 ♣ R D 9 ┼ ♠ D V 10 9 5 4 ♥ A R 3 ♦ A R 2 ♣ 7	Sud joacă 4 ♠ şi primeşte atacul de Valet de cupă. Câştigă şi constată că are patru perdante, două de atu, o cupă şi o treflă. Va juca prin urmare imediat o treflă din mână, în scopul de a majora un onor de la mort pentru defosa cupei perdante. Va câştiga apoi returul de cupă, se va duce la mort pe caro şi va defosa cupa pe Dama de treflă. De-abia după aceea va extrage atuurile.

Amânarea extragerii complete a atuurilor până după efectuarea impaselor

Deşi extragerea atuului este în principiu prioritară, acesta este un caz în care ea nu trebuie efectuată, chiar dacă nu sunt probleme cu atuurile adverse.

Având însă dificultăţi de circulaţie, declarantul poate folosi atuurile ca legătură, concomitent cu extragerea lor.

♠ 5 4 3 2
♥ 5 4 3
♦ A 5 3 2
♣ R 6

┼

♠ 6
♥ A V 10
♦ R 4
♣ A D V 10 9 8 7

Contract 5 ♣, atac Rigă de pică.

Sud taie al doilea tur de pică.

Extragerea atuurilor ar fi floare la ureche, dar cum jocul nu se poate face decât prin dublu impas la cupă, atuul mortului va servi circulaţiei.

Se va juca As de treflă şi treflă la Rigă, urmat de un prim impas de cupă, nereuşit. Continuarea de pică este tăiată, este apoi terminată extragerea atuurilor, după care se revine la mort pe Asul de caro pentru repetarea impasului la cupă.

Cedare de atu urmată de extragere incompletă

Deseori, deşi valoarea mâinilor îndreptăţeşte declararea manşei, şubrezimea atuurilor nu permite extragerea completă a lor şi se adoptă tactica de trenare, lăsând adversarul să-şi facă atuul atunci când va dori.

Matricea tip arată astfel :

V 10 3
R D 9 ┼ 8 7
A 6 5 4 2

Un atu arătând astfel se va juca în felul următor : prima dată mic din ambele mâini (în gol) şi apoi Asul. După care nu se va mai continua şi se va lăsa un atu major la adversar.

8.

TEHNICI DE BAZĂ ALE JOCULUI DE LEVATĂ

Tempo – Coordonarea jucării levatelor (timing) – Asigurarea circulației (crearea de veniri suplimentare, combinarea folosirii venirilor, manevre de blocare și deblocare, dubla deblocare, jocul „în gol") – Deducții din numărare – Jocul de amânare – Coup de Bath – Jocul de evitare – Defosarea perdantei – Perdantă pe perdantă – Oferind mâna adversarului – Combinând două linii de joc – Manevrarea mâinilor bicolore – Finaluri de joc, eliminare și plasare de mână – Lobul – Knock și scoop

Metoda aleasă pentru a vă familiariza cu diversele tehnici elementare aplicate în jocul de levată este cea a prezentării exemplelor tip și a variantelor specifice întâlnite în practică. În felul acesta, recunoscând tipul de tehnică ce se pretează aplicării în rezolvarea donei, jucătorii vor putea apela la metoda de funcționare descrisă.

Bridge-ul nu se rezumă la un joc unde e suficient să aduni, jucând o seamă de levate câștigătoare sau ușor promovabile ; el pretinde o serie de tehnici, ce servesc la crearea levatelor.

Am putea imagina sutele de tehnici ce creează levate suplimentare ca fiind închise într-un splendid cabinet din lac japonez, cu foarte multe sertare. Recunoscând tipo-problema, tot ce e de făcut este să se tragă sertarul ce conține tehnica ce o va rezolva, și să se treacă la aplicarea ei. Uneori, dacă soluția aleasă nu corespunde și datele problemei, modificându-se, o cer, se va recurge la o altă tehnică, schimbând planul de joc gândit inițial și apelând la un alt sertar.

Tempo (factorul timp)

În cursa pentru câștigarea levatelor, factorul timp este decisiv. Pentru a înțelege de ce, imaginați-vă un declarant care poate face zece levate la un contract de fără atu dar, din nenorocire, adversarii câștigă primele cinci levate, înainte ca declarantul să poată lua mâna. Pentru ce declarantul nu a făcut jocul ? Fiindcă adversarii au beneficiat de avantajul atacului, care constituie un prim tempo acordat lor.

Deci factorul timp este cel ce corespunde posibilității de a câștiga sau nu o levată. Dacă un tempo este pierdut, pentru recâștigarea lui e necesară o altă unitate de timp. Păstrarea inițiativei este primordială.

Pusă într-o formulă matematică, valorificarea unei culori ținută de adversari, necesită n+1 unități de timp (n=numărul de țineri adverse). Cu alte cuvinte este nevoie, dacă adversarii au două stopuri, să o jucăm de 2+1 ori pentru a putea beneficia de ea. Formula se cere a fi folosită în elaborarea oricărui plan de joc, deoarece pierderea tempo-ului de mai multe ori decât ne putem permite duce la neîndeplinirea contractului.

Răspunsul la întrebarea simplă „de câte ori putem ceda mâna adversarilor" reprezintă cheia jocului și la aceasta se referă celebrul *factor de tempo.* Atât în jocul declarantu-

lui cât şi în cel al flancului, pentru el se duce lupta între protagonişti. A folosi corect factorul timp este similar cu a avea iniţiativa.

Factorul timp este determinant deci în următoarele situaţii

mâini care cer o majorare de culoare
mâini cu probleme în manevrarea atuului
done care prezintă probleme delicate de circulaţie
cazurile de tai încrucişat
poziţiile ce necesită o pregătire pentru o plasare de mână

Greşelile în minutaj sunt în general cauzate de lipsa unui plan al jocului gândit la prima levată şi de ignorarea timing-ului, adică coordonarea ordinii în care vor fi jucate levatele, element legat strict de factorul timp.

Problema promovării unor cărţi, la jocurile fără atu, este strict dependentă de tempo. Pot fi majorate înainte ca adversarul să obţină levatele de cădere ? Ce culoare trebuie atacată mai întâi ? Să presupunem mâinile :

♠ A 10 2
♥ D 4 3 2
♦ V 9 4
♣ 5 4 3

┼

♠ R 8
♥ A R 6
♦ D 10 3 2
♣ A R V 10

Sud joacă 3 FA. Vest atacă Valetul de cupă. Grăbit să facă jocul, un jucător lipsit de experienţă va clădi tot jocul pe promovarea treflelor prin impas. Dar să numărăm levatele câştigătoare. Două trefle, două pici şi trei cupe. Total şapte. Încă o treflă ar conduce la opt. Iar pentru impas, trebuie folosite cele două veniri pe masă, oferind tempo-ul adversarilor de a-şi promova ei o culoare. Este clar că linia aleasă nu este cea bună. Cele două levate lipsă pot fi uşor obţinute de la caro. Dacă se impasa trefla şi impasul era ratat, era prea târziu pentru carale, adversarii atacau pica şi dispuneau de două tempo-uri avans.

Este important de reţinut că, uneori, pentru a nu pierde un tempo, având o combinaţie Axx cu Rxxxx, dacă nu se doreşte majorarea culorii, după As şi Rigă nu se mai continuă şi cu al treilea tur în culoare. La fel se procedează şi cu Axx vizavi de RVxxx, a refuza impasul poate fi important din punct de vedere al pierderii tempo-ului.

Două exemple de apreciere a utilizării corecte a tempo-ului, ţinând cont că pierderea lui creează adversarului posibilitatea de a-şi valorifica potenţialul, vor clarifica importanţa calculării lui.

1).

	♠ 5 4 3 2 ♥ V 7 6 5 ♦ A 8 7 ♣ 6 4	
♠ 8 ♥ A D 10 8 ♦ D 9 6 5 ♣ R D V 10	N V E S	♠ 10 7 6 ♥ 9 3 2 ♦ V 10 4 ♣ 9 8 7 3
	♠ A R D V 9 ♥ R 4 ♦ R 3 2 ♣ A 5 2	

Sud joacă 4 ♠ după ce Vest a contrat de apel deschiderea de 1 ♠. Atacul este Riga de treflă.

Declarantul pierde tempo-ul făcând greşeala de a lăsa prima levată flancului care, pe refuzul Estului, contraatacă caro şi câştigă un tempo. Declarantul ia cu Riga decarul Estului, scoate atuurile şi joacă cupă din mână (joc corect, ţinând cont de contra-ul de apel al Vestului), spre a-şi majora ulterior Valetul. Vest ia cu Dama şi continuă atacul în caro, care scoate cel de al doilea stop al declarantului. În final flancul va face o treflă, un caro şi două cupe.

Sigur că un atac iniţial de caro ar fi condus la acelaşi rezultat, dar cel de treflă părea mai atractiv. Dacă Sud profită de ocazia de a câştiga un tempo şi nu dă drumul atacului (taiul îl poate face şi mai târziu), el poate să majoreze o cupă pentru defosa perdantei de caro înainte ca adversarii să-şi poată elibera caroul, deoarece are un timp înaintea adversarilor în cursa de promovare.

Uneori factorul timp poate avea şi un caracter poziţional, iar declarantul este dator să-l observe atunci când minutează jocul.

2).

	♠ 7 6 ♥ 7 6 5 4 ♦ D V ♣ A 10 9 8 7	
♠ D V 10 9 8 ♥ V 3 ♦ A 6 5 4 ♣ 3 2	N V E S	♠ 4 3 2 ♥ D 10 9 8 ♦ 9 8 3 2 ♣ R 4
	♠ A R 5 ♥ A R 2 ♦ R 10 7 ♣ D V 6 5	

Contract 3 FA. Atac Dama de pică.

Deşi are două ţineri, declarantul lasă prima levată flancului şi o ia pe a doua.

În acest moment, ignorarea factorului timp şi a necesităţii de a scoate ţinerea de caro a adversarilor înainte de impasul de treflă, va condamna contractul. Dacă declarantul face mai întâi impasul de treflă, Est ia şi revine a treia pică, eliberând culoarea la partener (care are încă Asul de caro).

Rezolvarea unor astfel de poziţii, în care este un tempo în joc, se face în felul următor: mai întâi se scoate ţinerea adversarilor (în cazul de faţă Asul de caro), care poate fi în oricare dintre mâini, şi apoi se joacă culoarea ce poate fi pierdută spre adversarul neprimejdios (în speţă trefla, spre Est). În fond la caro doar o levată trebuia obţinută.

Coordonarea jucării levatelor (timing)

Între timing şi tempo, respectiv între ordinea jucării levatelor şi factorul timp, sunt legături de fraţi siamezi. De fapt merg împreună. Declarantul îşi întocmeşte planul de joc ţinând seama de câte ori va fi obligat să cedeze un tempo adversarilor, pierzând pentru un moment iniţiativa. Controlarea felului în care va decurge jocul levată cu levată şi

examinarea lui în cel mai pesimist mod, contând pe distribuţii defavorabile, este singura cale de a evita necazurile. Declarantul prea optimist, care se bazează exclusiv pe distribuţii normale, nu poate câştiga dacă nu îşi formează deprinderea de a minuta jocul.

Câteva exemple vor ajuta la clarificarea conceptului :

1. ♠ R 3 2
♥ 5 4 3
♦ 2
♣ R D V 10 9 6
┼
♠ A D 4
♥ R V 10 7
♦ R D V 4 3
♣ 3

Sud joacă 3 FA şi primeşte atacul de pică. Prima levată o ia în mână cu Dama, pentru ca să păstreze o venire pe masă pentru valorificarea treflelor. Dacă în acest moment nu face o analiză aprofundată a timingului ci joacă impulsiv treflă, el ar putea cădea, dacă cupele sunt defavorabil plasate. Adversarul va lua trefla cu Asul şi va continua pică, care ar trebui câştigată pe masă, dar timingul a fost greşit. Pe defilarea treflelor, ce se va defosa din mână ? Trei carale şi apoi două cupe, ceea ce lasă declarantul complet la cheremul adversarilor. Un timing corect ar fi cerut ca Riga de caro să fie jucat la levata a doua.

2. ♠ 8 7 6 5
♥ A 3 2
♦ V 5
♣ A D 9 8
┼
♠ A R 9 4
♥ R 7 6 5
♦ A D 10
♣ 3 2

Sud joacă 4 ♠ şi i se atacă o pică mică, Est pune Dama şi declarantul câştigă. Prima întrebare este, cine are Valet şi 10 de pică ? Lungimea pare la Vest, după acest atac.

Două impase se propun. Cel de caro şi cel de treflă. Dacă se debutează cu cel de treflă şi nu reuşeşte, Est va reveni atu şi va scoate onorul mare. În continuare, când impasul de caro va eşua, Vest va trage pica majoră şi lasă declarantul cu nouă levate.

Timingul corect cere ca jocul să decurgă astfel cupă la As şi Valet de caro. Dacă impasul eşuează şi Vest revine Valetul de atu, se câştigă şi se face impasul de treflă. Chiar pierdut fiind, Est, neavând atu de revenit, nu poate împiedica alinierea a zece levate prin tai în cruce. Necoordonarea circulaţiei va da peste cap un contract, altfel uşor.

3.

	♠ 10 8 7 3 2 ♥ 3 2 ♦ A R ♣ 9 8 3 2	
♠ R 4 ♥ 10 8 7 6 ♦ D 10 9 5 ♣ V 6 5	N V E S	♠ A D V 9 6 ♥ R D V 9 5 ♦ 8 7 6 ♣ -
	♠ 5 ♥ A 4 ♦ V 4 3 2 ♣ A R D 10 7 4	

Sud joacă 5 ♣, după deschiderea Estului de 1 ♠. Atacul este Rigă de pică, continuat.

Declarantul taie şi, ca *orice artilerist*, trage un tun de atu, să vadă cum stă. Stă aşa de prost că va cădea o dată. De ce ? Fiindcă, încercând să o dreagă, va juca As-Rigă de

caro, va veni în mână pe atu şi va tăia un caro. Va mai veni o dată în mână cu cupă şi va mai tăia şi ultimul caro Ţintuit la mort, când Est câştigă cupa, acesta va juca pică şi Vest îşi va face Valetul de atu *„en passant"*

Timingul corect a fost sesizat. Pentru a se feri de singurul necaz, atuurile 3 - 0, declarantul trebuia să debuteze cu As-Rigă de caro şi de-abia apoi să joace primul tur de atu.

Asigurarea circulaţiei

Frecvent declarantul are suficiente levate pentru a-şi realiza contractul, dar, necoordonându-se cu atenţie, poate ajunge într-o altă poziţie decât cea potrivită unui anumit moment. Altfel spus, va putea avea dificultăţi de circulaţie.

Asigurarea circulaţiei între mâinile declarantului şi mortului este realizată prin intermediul venirilor, adică a cărţilor ce oferă declarantului posibilitatea de a juca din mâna potrivită. Uneori ele există, alteori trebuie obţinute.

Jocurile de comunicare între cele două mâini pot fi optimizate, în cazul în care declarantul duce lipsă de veniri sigure şi suficiente, prin intermediul unor tehnici specifice de joc, cum ar fi

1. impasele adânci
2. jocurile în gol, o dată sau de mai multe ori
3. deblocările pentru fluidizare
4. taiuri cu atuuri mari pentru păstrarea celor mici în scopul circulaţiei

O seamă dintre aceste tehnici vor fi tratate în cadrul jocurilor în gol, al manevrelor de deblocare sau la capitolul impaselor.

Crearea de veniri suplimentare

Diferite combinaţii de cărţi pot fi exploatate pentru a crea veniri suplimentare

a. A 10 3 / ┼ / D 5 4 — Vest atacă mic, de la mort se pune mic şi Est ia cu Riga. Deblocând Dama din mână, declarantul îşi va putea crea două veniri la mort impasând Valetul din mâna Vestului.

b. A V 9 8 5 / ┼ / R 10 — Dacă, jucând FA, circulaţia cu mortul este deficitară, declarantul poate debuta cu 10 din mână, acoperit cu Valetul, şi apoi, indiferent dacă a câştigat sau nu, va continua cu Riga acoperit de As. Şi-a creat astfel două veniri şi a şi majorat eventual culoarea.

c. V 10 3 / ┼ / A R 5 2 — Pe atac în culoare, se pune mic de la mort şi se ia cu Asul. De două ori mic din mână spre V 10 asigură o venire certă.

Sau printr-un impas, aparent inutil

R 10 3 / ┼ / A D 2 — Se joacă 2 spre decar. Dacă Vest are Valetul, s-au obţinut două veniri la mort. (Se poate remarca că Vest distruge manevra dacă intercalează Valetul).

Combinații simple de folosire a venirilor

* ♠ A D V
♥ 3 2
┼
♠ 4 3 2
♥ A R

Cu mâna la mort, declarantul vine la Asul de cupă şi face un prim impas la pică, reuşit. Mai vine o dată în mână cu cupă şi repetă impasul.

* ♠ A D 10
♥ 4 3 2
┼
♠ 4 3 2
♥ R V 10

Folosind la maximum avantajul de a fi în mână, Sud încearcă să dezvolte cât mai multe levate menajând circulația. Joacă mic de pică şi câştigă cu decarul. Continuă cu cupă de pe masă şi din mână pune decarul, forțând Asul Vestului, dacă vrea să-l pună. Din nou pică la Damă şi o altă cupă la Valet. Jucând astfel, declarantul face cinci levate din şase.

* ♠ 8 6 4 3
♥ 4 3 2
♦ A 3 2
♣ D 3 2
┼
♠ A R D V 10 2
♥ A D V
♦ R D 4
♣ 4

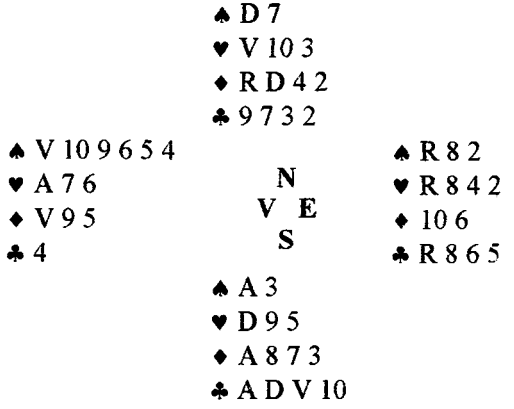
Sud joacă 6 ♠. Vest atacă Asul de treflă urmat de Valet, acoperit succesiv de Damă, Rigă de la Est şi tai în mână. Exemplul este banal, dar este suficient ca declarantul să fie o clipă neglijent pentru a ruina şlemul.
Dona serveşte ca exemplu de timing şi de circulație. Pentru reuşita şlemului este nevoie de impas repetat de cupă, ceea ce presupune două veniri la mort. Una este Asul de caro, iar a doua ar putea fi la atu. Dar pentru a ajunge pe masă cu atu, este necesar ca declarantul să taie trefla cu un onor de pică, păstrând prețiosul 2 pentru o venire mai târzie.

Crearea unei veniri suplimentare la mort

Legătura între cele două mâini este absolut necesară pentru finalizarea majorării unei culori şi a exploatării ulterioare a ei, sau a unor repetări de impase. Insuficiența venirilor cere declarantului atenție şi eforturi de a optimiza situația şi a le suplimenta.

Iată două exemple

1.



Vest atacă Valetul de pică la un contract de 3 FA jucat de Sud. Acesta încearcă Dama, dar Est pune Riga, lăsat să câştige. Returul de pică este luat cu Asul.

La numărarea levatelor se constată că impasul reuşit de treflă este singura soluţie de a face jocul.

Neglijent, declarantul a jucat caro mic spre Rigă, continuat de impas de treflă. Revenire la mort pe Dama de caro şi repetarea impasului. Când Vest nu mai răspunde, declarantul şi-a dat seama că mai are nevoie de un impas, dar venire pe masă nu mai este.

Se poate observa că, dacă la prima levată juca ♦ 7 din mână, şi a doua oară ♦ 8, după care trăgea şi Asul, mai putea ajunge şi a treia oară pe masă cu ♦ 3 spre ♦ 4 pentru al treilea impas de treflă.

2.

	♠ D 10 5 ♥ 7 4 2 ♦ 6 5 4 ♣ D V 10 2	
♠ V 8 6 ♥ V 8 3 ♦ V 9 8 2 ♣ 5 4 3	N V E S	♠ 9 7 ♥ D 10 9 6 ♦ D 10 ♣ R 9 8 7 6
	♠ A R 4 3 2 ♥ A R 5 ♦ A R 7 3 ♣ A	

Sud joacă 6 ♠, şi câştigă cu Asul atacul de ♥ 3.

Lipsa de veniri îngreunează exploatarea treflelor, singura culoare bună de la mort. Şi este nevoie de două veniri, una pentru a o majora şi a doua pentru a o utiliza.

Declarantul va juca prin urmare astfel As de treflă, As de pică şi pică mică la decar. Impasul, aparent inutil, a adus venirea pe masă.

Urmează Damă de treflă pe care, dacă Est nu o acoperă, se defosează o perdantă de caro.

Dacă Est acoperă, se taie şi se revine la mort cu atu spre Damă pentru cele două defose.

Manevre de blocare şi de deblocare

Se vor analiza pe rând, legat de scopul urmărit în aplicarea tehnicii

Deblocări de culoare

Vor fi prezentate mai întâi câteva matrice tip de situaţii în care declarantul, practicând acest gen de manevră, îşi poate crea venire la mort într-o culoare atacată de flanc

V 10 8
┼
D 9

Dorind o venire pe masă, declarantul pune Valetul pe atac, iar când Est acoperă cu Riga sau Asul, deblochează Dama din mână. (dacă ar fi pus 8, Est, ca să împiedice venirea la mort, nu ar fi acoperit)

V 7 4
┼
R 10 2

Într-un contract de FA, pe atac luat de Est cu Asul, deblocând Riga din mână se asigură o venire la mort.

A 10 9 3
┼
V 2

Când pe atacul Vestului cu o carte mică Est pune un onor, deblocând din mână Valetul se poate ulterior impasa la decar şi asigura două veniri.

A 10 8
┼
D 9

Similar cazului precedent, pe onor pus de Est se deblochează Dama.

Strategia asigurării şi organizării circulaţiei, în scopul obţinerii unor accese sau a defilării uşoare a unei culori, comportă tehnici de deblocare a unei mâini, prin contribuirea la levată cu unele cărţi nefiresc de mari.

Iată cele mai uzuale tipuri de deblocare :

1. A 10 5
┼
R D 9 6 3

Dacă Sud vrea să tragă culoarea fără epuizare de veniri, va începe cu Riga, şi de la Nord va debloca 10. Va continua cu mic la As şi, dacă Vest nu mai răspunde, are impas asigurat împotriva Valetului în patru la Est.

2. 8 2 — A R 7 6 4 ┼ V 10 5 3 — D 9

Declarantul porneşte cu Valetul şi pune de la mort Asul. Cum o levată ar fi în orice caz de pierdut dacă distribuţia nu e 2 - 2, Sud trage şi Riga, deblocând decarul. Are acum posibilitatea de a circula la mort de două ori cu cărţile mici.

3. R V 4
┼
A 9

Pe un atac al adversarului în culoare, este tentant de a pune Valetul, dar trei levate tot nu curg. Aşa că este mai bine de luat cu Asul şi ulterior impasat cu Valetul.

4. V 10 5
┼
R 7

Pe atacul unei cărţi mici, Est pune Asul. Deblocarea cu Riga fluidizează jocul şi asigură o circulaţie cu mâna Nordului, dacă necesităţile contractului cer asta.

5. D V 5
┼
A 6 3

Şi aici, pentru a asigura circulaţia, nu este indicat să se pună, pe locul doi, un onor. Levata trebuie lăsată să vină la As, iar Damă-Valet au creat o venire pe masă.

6. R 10 9 8 6 3
┼
D

Dacă declarantul joacă Dama şi îi dă drumul, la fel vor face şi adversarii. Dar dacă o acoperă cu Riga, va putea încerca majorarea jucând decarul şi ulterior 9, menajând venirile la mort.

7. A V 10 8 4
┼
R

Similar cu precedenta, declarantul acoperă Riga cu Asul şi, dacă culoarea este 4 - 3 iar 9 cade în turul trei, se pot face patru levate.

8. A 10 5 3
V 9 7 4 ┼ R 8 6
D 2

Pe atacul Vestului cu mic, după ce Est ia cu Riga, dacă circulaţia este redusă, Sud poate debloca Dama şi impasa apoi contra Valetului.

9. Iată un exemplu în care, dacă Sud nu deblochează şi acceptă un tric gratuit, pierde jocul :

♠ 6 5 4
♥ R 3 2
♦ R D V 3
♣ 6 5 4
┼
♠ A R 3 2
♥ A V
♦ 10 2
♣ A R 7 3 2

Se joacă 3 FA cu atac de cupă. Est pune decarul.
Dacă Sud acceptă oferta şi câştigă cu Valetul, iar adversarii nu iau decât al treilea tur de caro, declarantul nu are decât opt levate, în cazul în care trefla este 4 - 1.

Blocări de culoare

O soluţie de a împiedica un adversar de a continua, şi implicit a dezvolta o culoare, este cea de a opri (bloca) jucarea culorii, astfel încât adversarii să nu mai poată beneficia de ea. Sunt două matrice tip :

1. 9 4
D 8 3 ┼ A 10 6 5 2
R V 7

Sud joacă FA iar culoarea prezentată a fost licitată de Est. Partenerul, acestuia, având trei cărţi cu un onor mare, atacă 3. Est ia cu Asul şi revine 5. Vrând să blocheze culoarea, Sud poate interveni cu Riga, dacă are interes să câştige un tempo.

2. A 3
R V 8 4 2 ┼ D 5
10 9 7 6

Acelaşi joc de FA, cu atacul de 4. Sud ştie că unul din onorii mari este la Est, deoarece atacul nu a fost din secvenţă. Dacă pune Asul, blochează jocul. Dacă ar fi dat drumul, Est putea elibera culoarea pentru partenerul său.

3. În ansamblul mâinii, blocarea culorii prin evitarea jocului de amânare, care ar fi permis menținerea atacului advers, conform matricei prezentate, se justifică astfel :

♠ R V 6 2
♥ R D V 4
♦ A 3
♣ 4 3 2
┼
♠ D 3
♥ A 3
♦ 10 9 7 6
♣ A R 10 8 5

Contract: 3 FA. Atacul este ♦ 4. Declarantul are șapte levate și încă două par simple, scoțând Asul de pică de la adversari. Dar există un risc major, dacă se dă drumul atacului și flancul revine culoarea. Când vor lua mâna cu Asul de pică, vor trage încă trei carale majore (Vest poate avea ♦ RV842 și Est D5). Acest lucru nu poate fi prevenit decât blocând culoarea cu Asul. Dacă Est a avut trei cărți, nu vor fi probleme deoarece culoarea e 3-3. Iar dacă Est deblochează Dama sub As, declarantul va mai ține o dată cu decarul.
De ce s-a aplicat acest joc de blocaj ? Fiindcă din atac a reieșit că Est are un onor, Vest nu are secvență.

Același tip de joc de blocare trebuie executat și cu combinația :

A V
┼
9 8 7 6

Atacul este 4 în culoare. Punând Asul se împiedică defilarea culorii în cazul că Est are un onor în doi.

sau :

A 3 2
R 9 8 6 4 ┼ D V
10 7 5

Pe culoarea licitată și atacată de Vest, este aproape cert că punând Asul culoarea va fi blocată.

4. Iată și un exemplu redat integral la un joc:

♠ R V 5
♥ A 9 7
♦ R 3
♣ D V 10 8 7

♠ 8 7 2
♥ R 10 8 6 2
♦ 10 5 4
♣ R 3

N
V E
S

♠ D 9 6 4
♥ D 5
♦ V 9 8 7
♣ 9 5 4

♠ A 10 3
♥ V 4 3
♦ A D 6 2
♣ A 6 2

Sud joacă 3 FA și Vest atacă ♥ 6.

Cum cele mai mari șanse sunt ca Est să aibă un onor mare, culoarea poate fi blocată punând Asul. Acest joc rezolvă efectiv contractul, deoarece impasul de treflă poate fi liniștit dat împotriva Vestului, care nu poate defila culoarea.

Dacă Est debloca Dama, iar nu era de folos, pentru că rămânea Valetul încă gardat, și Sud făcea ușor jocul.

Deblocări pentru asigurarea circulației

Declarantul va demonstra cum va profita de un atac favorabil (caro era cel ucigaș) și, folosind deblocările, va reduce numărul de perdante de la patru, câte una în fiecare culoare, la doar trei.

	♠ 10 9 4 ♥ 5 4 3 ♦ 9 7 4 3 ♣ A 8 2	
♠ 6 2 ♥ D V 10 6 ♦ R 10 2 ♣ V 10 5 3	N V E S	♠ A 5 ♥ 9 8 7 ♦ D 8 6 5 ♣ R 9 6 4
	♠ R D V 8 7 3 ♥ A R 2 ♦ A V ♣ D 7	

Contractul este de 4 ♠ și Vest atacă Dama de cupă. Sud ia cu Riga. O speranță ar fi dacă Riga de treflă este la Est, dar pentru execuția expasului este nevoie de circulație la mort. Impulsul de a juca un onor mare de pică trebuie refulat, deoarece flancul, văzând cât de scheletic este mortul, va da drumul. Mai bine este ♠ 7 acoperit de ♠ 9 la mort. Est ia și respectă atacul partenerului, revenind cupă. Declarantul câștigă și joacă ♠ 8 la decar, extrăgând cu acest prilej atuurile adverse. Urmează mic de treflă. Est ia cu Riga și, tardiv, contraatacă caro. Sud câștigă, trage Dama de treflă, se duce cu ♠ 3 la prețiosul 4 și pe Asul de treflă defosează *à volonté* una din perdante, caro sau pică.

O dublă deblocare pentru menținerea circulației

	♠ V 2 ♥ A R 10 ♦ V 9 8 7 ♣ A 10 8 5	
♠ R 9 8 7 ♥ 7 6 5 4 ♦ D 10 ♣ V 9 2	N V E S	♠ D 10 3 ♥ D 9 3 2 ♦ 4 2 ♣ R D 4 3
	♠ A 6 5 4 ♥ V 8 ♦ A R 6 5 3 ♣ 7 6	

Sud joacă 3 FA. Vest atacă pică și decarul Estului câștigă. Acesta continuă cu Dama și declarantul mai dă drumul o dată. Un contraatac de treflă în acest moment ar fi năruit

contractul, dar flancul nu a văzut vreun motiv care să-l facă să nu continue acest atât de plăcut atac şi a jucat tot pică. Declarantul a luat cu Asul şi de la mort a defosat un caro.

După cum se poate vedea, caralele sunt blocate. Dar oricum, fără cinci levate de caro, Sud nu poate face jocul, aşa că singura soluţie este să mai joace o pică, dând mâna Vestului şi de la mort deblocând încă un caro. Returul, indiferent care, este luat cu Asul şi, cum pe As-Rigă de caro cad cărţile adversarilor, cele cinci levate de caro plus una de pică, una de treflă şi două de cupă asigură acest contract..

Jocul „în gol"

Jocul cunoscut sub numele de „joc în gol" sau „*duck*" se aseamănă în multe privinţe cu un joc de amânare. Acolo tehnica este folosită pentru a preveni posibilitatea menţinerii circulaţiei între adversari, iar la jocul de eschivare numit „în gol" manevra este făcută pentru a menaja circulaţia declarant-mort şi a permite declarantului să beneficieze de levatele bune.

Uneori, în afara protecţiei oferită de acest joc de fluidizare a circulaţiei, se poate apela la tehnica de cedare în gol a unei levate şi cu scopul de a fi mai în siguranţă, potrivit principiului de a asigura contractul ori de câte ori acest lucru este posibil.

Eschivarea declarantului, printr-un joc în care refuză să câştige o levată pe care o poate lua, este necesară atunci când el se găseşte în criză de veniri la mâna unde există o culoare lungă liberă. Dacă la FA manevra nu comportă riscuri de tai, la jocurile de culoare este nevoie ca atuurile adverse să fie extrase în prealabil.

Câteva exemple tip de levată în gol arată că uneori se dă drumul şi de două ori pentru menţinerea circulaţiei :

1. A R 7 4 3 2
   ┼
   6 5

   Intenţionând să realizaţi cinci levate în culoare, dar fără altă venire, corect este de a juca o dată în gol (mic din ambele mâini).

2. A D 10 6 3 2
   ┼
   7 5 4

   La prima levată jucată de Sud, Vest pune Riga. Corect este să se dea drumul, deoarece Est ar putea avea Valetul în trei. Jucând astfel, restul de levate în culoare vă aparţin.

3. A 9 7 6 3
   ┼
   8 5 4

   Se dă drumul de două ori şi, excluzând distribuţia 4-1, se vor asigura trei levate.

4. A R 6 5 4 2
   ┼
   8 7 3

   Pentru deplină siguranţă, se poate da drumul o dată. Să remarcăm că dacă intenţia este de a face toate levatele şi se joacă onorii în top, Sudul va contribui din mână cu 8 şi 7, pentru a nu bloca culoarea, neavând alt acces la mort.

5. A D 9 8 3
   ┼
   7 4 2

   Din raţiuni de siguranţă, prima oară se dă drumul, apoi se impasează la Damă.

6. Decizia de a da drumul ţine şi de numărul combinat de cărţi în cele două mâini. Dacă, în lipsă de veniri, cu:

A R 8 7 6 5 ea este obligatorie, cu : A R 8 7 6 5
┼ ┼
3 2 4 3 2

situaţia se cere examinată în raport cu celelalte culori şi cu nevoia de levate.

Câteva cazuri speciale, referitoare la refuzul deliberat al unui impas :

7. A 8 7 6 5
┼
D V 10

Dacă Vest acoperă Dama, el trebuie lăsat să câştige.

8. A D 9 7 3
┼
4 2

Având nevoie disperată de patru levate, se joacă mic şi, indiferent ce va face Vest, se joacă în gol, pentru ca, în turul următor, să se impaseze Riga. Acest joc cere ca Riga să fie la Vest şi culoarea 3 - 3 la adversari. (remarcaţi diferenţa faţă de exemplul 2)

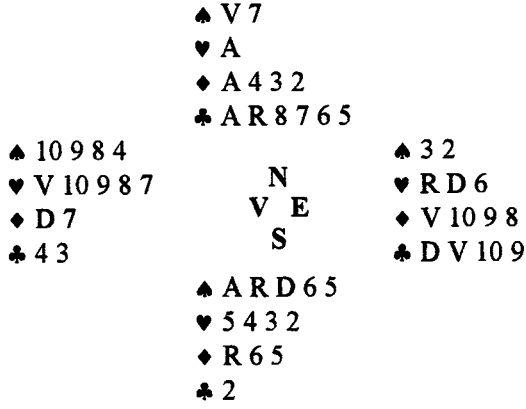
9. R 9 8 7 6 3
┼
A 5 2

În primul tur, jucând Asul, Vest a contribuit cu 10, urmat de Valet. Se va lua cu Riga, sperând culoarea 2 - 2 ? În nici un caz, deoarece este nevoie de cinci levate în culoare, nu de şase şi nici de două.

10. ♠ A 8 7 6 5
♥ 4 3 2
♦ 9 5
♣ 10 3 2
┼
♠ D V 2
♥ A R 5
♦ R D 2
♣ A 9 5 4

Sud joacă un 3 FA, tras de păr cum se zice, şi Vest atacă Valetul de caro, luat cu Asul de Est, care revine culoarea.
Cum doar culoarea de pică oferă o şansă de a face contractul, declarantul pune Dama de pică pe masă iar Vest acoperă grăbit cu Riga. Cum se va proceda ? Evident că trebuie dat drumul. Decarul în trei la Est, sau Riga-decar în trei la Vest pot compromite acest contract care, brusc, a devenit atractiv.

Nu doar pentru a menaja circulaţia, ci şi cu scopul de a economisi din capacitatea de tai a declarantului, fără a pierde controlul mâinii, se poate recurge la efectuarea unui joc în gol. Iată un exemplu de majorare de culoare printr-un debut de joc în gol imediat :



Sud joacă micul şlem de pică şi primeşte atacul de Valet de cupă.

Câştigând cu Asul, declarantul joacă o treflă mică de la mort, „în gol". Cedând o levată imediată, declarantul câştigă un tempo în acţiunea ulterioară de tai.

Pe orice retur, Sud se duce pe masă la Valetul de atu, taie o treflă cu un atu mic, extrage picile de la adversari şi, având ca venire pe masă Asul de caro, defosează pe treflele majore tot ce are de aruncat din mână.

Deducţii din numărare

Declarantul este dator să-şi dezvolte abilitatea de a număra atât distribuţia cărţilor cât şi cărţile de onor ale adversarilor, până când acest exerciţiu devine un automatism.

Reconstituirea distribuţiei adverse

Abilitatea experţilor, de multe ori contestată şi pusă pe seama îndemânării în *a arunca un ochi în cărţile adversarilor* sau a unui noroc proverbial la *ghicitul* poziţiei cărţii critice, este de fapt priceperea cu care aceştia reconstituie, pe măsură ce jocul progresează, distribuţia adversarilor. În fond, este vorba doar de a număra până la 13. Cât de greu este de stabilit câte cupe are Est, dacă la turul doi Vest nu a mai răspuns ?

De fapt, singurul lucru greu în operaţiunea de reconstituire a distribuţiilor adverse, şi eventual de stabilire a poziţiei unui onor advers, ţine de formarea obişnuinţei de a acorda atenţie numărării cărţilor ; însuşită şi practicată, aceasta conferă o superioritate absolută jocului.

Determinarea distribuţiilor adverse porneşte din interpretarea licitaţiei, care de multe ori spune tot, direct sau prin deducţii, şi se continuă cu ceea ce relevă cărţile furnizate de adversari la primele levate. Descoperirea că un adversar nu mai poate răspunde la o culoare sau a dat indicaţii privind lungimile, ajută numărătoarea. În absenţa unor indicaţii speciale privind distribuţia, se apelează şi se aplică probabilităţile matematice. Deducţiile din numărătoare pot servi ulterior la rezolvarea jocului

De obicei, numărarea clarifică opţiunea declarantului de a face sau nu un impas, posibilitatea de a majora o culoare, împărţirea atuurilor, identificarea adversarului primejdios, ş.a.m.d.

În principiu, numărarea priveşte :

1. cărţile de onor
2. distribuţia
3. zestrea de levate proprii şi adverse

1. Din licitaţie se poate deduce că un adversar care a pasat are mai puţin de 13 puncte, iar un adversar care pasează deschiderea partenerului său mai puţin de 6. Un repondent care licitează 1 FA nu are probabil o culoare majoră în patru, nici susţinere pentru culoarea partenerului, punctajul este maximum 9 puncte; în schimb, dacă a vorbit 2 peste 1, are minimum 10 puncte. Deschidentul cu FA nu are singletoane sau şicane, iar cel ce joacă cu deschiderile de 2 slabe are exact şase cărţi în culoarea respectivă.

Dacă un adversar nu atacă culoarea licitată de partener, trebuie gândit mai atent de ce nu a făcut-o. Dacă o culoare în care declarantului îi lipseşte Asul şi Riga nu a fost

atacată, este de presupus că onorii sunt divizați. Un atac de atu, care nu era sugerat din licitație, poate presupune lungime într-o culoare licitată de linia declarantului.

2. Pentru a reconstitui distribuția, se apelează la ceea ce este numit *un joc de descoperire*, pe care îl oferă adversarii, în plus peste datele furnizate de licitație.

Descoperind pe parcursul jocului distribuția a trei culori, se poate deduce automat situația celei de a patra.

Dacă unul din adversari are o lungime mai mare decât partenerul său, este probabil ca la el să fie localizată o anume carte căutată. Această relație între numărul de cărți deținut de adversari este importantă în căutarea unei cărți specifice. Sau dacă lipsesc cărți mari, probabilitatea este mai mare ca ele să fie distribuite egal între adversari.

Numărarea cărților și distribuției se poate face și aplicând teoria locurilor vacante.

Dacă un adversar a deschis, de pildă, cu două cupe slabe și are deci șase cărți, iar axa dumneavoastră cinci, celălalt adversar are doar două.

Primul are deci șapte locuri vacante iar celălalt unsprezece, și probabilitatea este de 11 : 7 ca al doilea că aibă o carte specifică căutată din celelalte trei culori.

Nimic nu va împiedica însă ca, dacă veți căuta o Damă, să o găsiți la cel mai puțin probabil, ceea ce justifică pe deplin gluma „*un ochi în cărțile adversarilor valorează cât două impase*".

Să exemplificăm :

	♠ D V 10 9 ♥ R 7 3 ♦ A D V ♣ A 10 2	
♠ R 7 5 ♥ V 10 9 8 6 4 ♦ 9 7 3 ♣ 6	N V E S	♠ 6 2 ♥ 5 ♦ 8 5 4 2 ♣ D 9 8 7 4 3
	♠ A 8 4 3 ♥ A D 2 ♦ R 10 6 ♣ R V 5	

Licitația a fost : 1 FA - 6 FA.

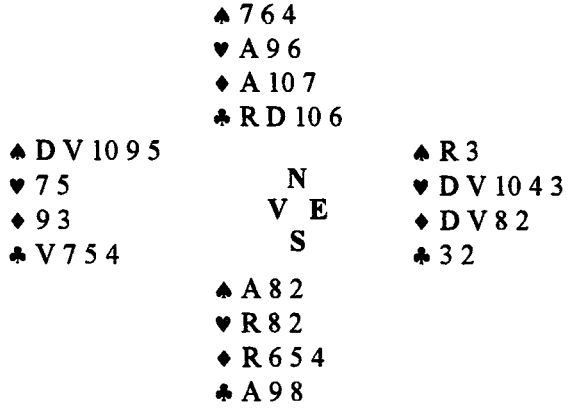
Vest atacă Valetul de cupă, declarantul ia pe masă și dă impasul de pică, pe care îl pierde. Vest continuă cupă, iar Est nu mai răspunde.

Numărându-și levatele, declarantul ajunge la un total de unsprezece levate. Cea de a douăsprezecea vine de la ghicitul Damei de treflă.

Trăgând cărțile majore, Sud constată că Vest a avut trei pici, trei carale și șase cupe, Est nemairăspunzând în turul doi al culorii. Deci nu are loc decât pentru o treflă.

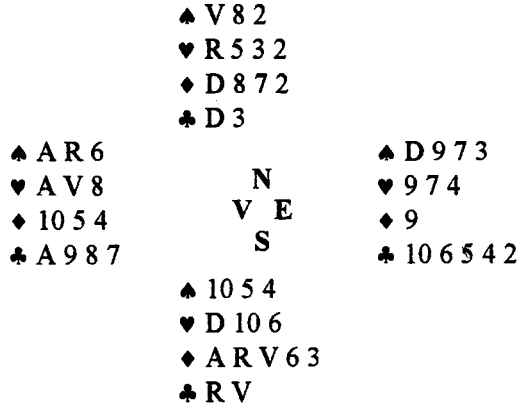
Se va juca în deplină siguranță treflă la As și impas în retur contra Estului.

Sau o altă donă: .



Sud joacă 3 FA cu atac de Damă de pică. Est acoperă cu Riga, continuă culoarea iar declarantul ia în turul trei, în timp ce Est defosează o cupă. Sud joacă un caro din mână şi pune decarul, Est câştigă cu Valetul şi revine Dama de cupă, lăsată flancului - pentru a afla mai mult despre distribuţie. Est insistă. Se ia cu Asul şi se testează caroul, dacă este 3-3 dona s-a terminat. Dar Vest nu mai răspunde la Riga de caro şi defosează o pică. Declarantul trage şi Riga de cupă, la care Vest mai defosează o pică, şi mâna poate fi reconstituită. Vest a avut iniţial cinci pici, două cupe, două carale, aşa că are patru trefle. Declarantul va trage Riga de treflă, va reveni în mână la As şi, cu încredere, va impasa împotriva Valetului rămas în doi.

Şi încă o donă, pentru exemplificarea numărării punctelor:



Vest deschide cu 1 FA (16-18 P.O.) şi, după două pas-uri, Sud devine declarant în contractul de 2 ♦.

Flancul debutează cu trei tururi de pică, după care Est revine treflă. Vest ia cu Asul şi continuă treflă.

Declarantul scoate atuurile în trei tururi şi se confruntă cu posibila pierdere a două levate de cupă. Poate găsi Valetul de cupă la Est ?

Răspunsul este negativ deoarece, în acest caz, Vest nu ar fi avut 16 P.O.

Aşa că declarantul va juca aplicând o plasare de mână. Dama de cupă. Vest nu are de ales. Dacă o câştigă şi revine cupă, levata următoare curge la decar, iar dacă joacă treflă va fi în tai-defosă.

Când nu există suficiente informaţii pentru localizarea unor cărţi adverse din ceea ce au arătat levatele precedente, un declarant versat va încerca să folosească probabilităţile în favoarea sa. Iată un astfel de caz :

♠ D V 8 3
♥ R V 5
♦ A 2
♣ R 9 8 7

┼

♠ A R 7 5 4 2
♥ 3 2
♦ R 7 3
♣ 3 2

Sud se găseşte în contractul de 4 ♠ , declarat fără intervenţie adversă, iar Vest atacă Valetul de caro. Situaţia este clară. Dacă Asul de treflă este la Vest, totul va fi în ordine. Se vor pierde cel mult două cupe. Un începător va *încrucişa degetele* şi probabil că, după ce va extrage atuurile, va juca cupă, gândindu-se dacă să pună Valetul sau Riga. Expertul va încerca mai întâi trefla şi, dacă Asul va fi la Est, va încerca să rezolve cupa plecând de la probabilitatea ca Aşii lipsă să fie împărţiţi, dacă Asul de treflă a fost la unul din adversari, Asul de cupă să fie la celălalt. Va juca cupă la Rigă, şi nu la Valet.

Evident că acest lucru nu va conduce automat la un rezultat favorabil, dar cel puţin va respecta principiul celei mai bune şanse.

Jocul de amânare

Este una din manevrele specifice cel mai des folosite de declarant, îndeosebi la contractele de FA, destinată tăierii comunicaţiilor între adversari.

Motivaţia acestui procedeu este lesne de înţeles. Adversarii au atacat culoarea lor lungă şi, dacă recâştigă mâna, pot defila levatele de cădere. Declarantul amână cât îi permit interesele câştigarea levatei, dacă are doar o ţinere, şi astfel unul din flancuri, rămânând fără cărţi în respectiva culoare, nu va mai putea comunica cu partenerul.

Câteva principii ale jocului de amânare :

* Un asemenea joc se poate aplica chiar şi cu două ţineri, ARx sau ADx, pentru siguranţă, dacă contractul îl permite.

* Nu este indicat a-l folosi atunci când ar putea exista pericolul ca adversarii să contraatace într-o altă culoare, în care ţinerea este mai precară.

* Amânarea se practică doar când declarantul nu are destule levate pentru îndeplinirea contractului. Există şi o formulă, cunoscută sub numele de ***regula lui 7***, care stabileşte de câte ori se amână câştigarea levatei la un contract de FA atunci când declarantul nu are decât o ţinere în culoare. Regula cere să se adune cărţile proprii cu ale mortului în culoarea respectivă şi totalul să se scadă din 7. Cifra obţinută spune de câte ori trebuie dat drumul.

De exemplu declarantul are trei, mortul două, totalul e cinci, şapte minus cinci egal doi, se va da drumul de două ori. Cu şase cărţi pe linie ajunge o dată, ori culoarea este 4 - 3 la adversari şi nu este potenţial primejdioasă, ori este 5 - 2 şi atunci adversarul cu scurtime nu mai are de returnat.

* Planul de joc trebuie dezvoltat în continuare şi după ce adversarii şi-au majorat o culoare, alte opţiuni nu există decât evitarea câştigării mâinii de adversarul periculos.

* Pentru a nu dezvălui slăbiciunea culorii, uneori cu Ax nu se amână.

* Când o mână trebuie cedată de două ori, declarantul va căuta ca prima oară ea să ajungă la adversarul periculos. Ceea ce conduce la principiul că mai întâi trebuie scos un As al adversarilor şi doar apoi făcut un impas.

Exemple în care pot fi, sau nu, practicate jocuri de amânare :

1.

	6 2	
R D V 10 7	┼	9 8 5
	A 4 3	

Contractul este de FA şi Vestul a atacat Riga. Dacă declarantul ia imediat, iar ulterior Estul, câştigând mâna pe o levată dintr-o altă culoare, revine culoarea partenerului, acesta este în măsură să realizeze patru levate. Pentru a împiedica menţinerea circulaţiei între cei doi jucători din flanc, declarantul amână câştigarea levatei de două ori. Estului i-au fost extrase cărţile de retur în culoarea atacată şi nu va mai putea da mâna partenerului.

2.

	6 3	
A V 8 7 2	┼	D 10 4
	R 9 5	

Pe atacul de 7, Est pune Dama. Aici nu se poate practica un joc de amânare deoarece Est va continua cu 10 şi declarantul nu va mai face nici o levată.

3.

	9 2	
D V 7 6 5	┼	A 8 4
	R 10 3	

Est ia atacul cu Asul şi revine 8. Declarantul nu ia imediat cu Riga şi mai lasă un tur adversarilor.

4.

	7 6 3	
A 10 8 5 4	┼	D 9
	R V 2	

Tot contra FA, Vest atacă 5, iar Est pune Dama. Dacă nici un contraatac nu pare periculos, declarantul, tactic, dă drumul. Dacă Est continuă, o ţinere este oricum asigurată, dar Estului i-a fost eliminată culoarea şi circulaţia tăiată.

5.

	7 6 3	
A 10 8 5 4	┼	V 9
	R D 2	

Şi aici se poate proceda la fel sau, dacă singurul despre care se ştie din licitaţie că ar putea lua mâna este Vest, se poate lua Valetul cu Dama deoarece Riga rămâne gardat.

6.

	D 6	
A V 9 7 5 3	┼	10 4
	R 8 2	

Vest atacă 7 şi Dama ar putea câştiga, dar cum se urmăreşte excluderea Estului de la joc, întrerupând circulaţia, se va juca contrar principiului de manevrare a culorilor şi nu se va pune Dama, lăsând decarul Estului câştigător. Acesta va continua, dar Vest, neavând repriză, şi fără legătură cu partenerul, nu va mai putea beneficia de culoarea majorată.

Similar, un joc de amânare poate fi singurul valabil chiar în situația abandonării unei a doua ținеri, de pildă V4 vizavi de A103, dacă rațiunile o cer.

7.

♠ R 7 2
♥ 5 4
♦ R 3 2
♣ A R V 10 8

+

♠ D 10 9 4
♥ A R 3
♦ A 7 6 5
♣ 9 2

Contract 3 FA. Vest atacă cupă. Potrivit principiului de amânare, uneori şi cu două ţineri, se lasă mâna adversarului, care continuă. Cum se va juca mai departe?
Dacă Dama de treflă este în trei la Vest, nu sunt probleme. Dacă s-ar şti că Est nu mai are cupe, ar fi de jucat trefla imediat, cu impas. Dar dacă impasul nu reuşeşte şi Est mai are cupă, declarantul a rămas cu opt levate.
Jocul corect este mai întâi o pică la Rigă. Oricare din adversari poate avea Asul dar principiul tocmai asta cere, prima levată poate fi cedată adversarului primejdios, dar nu cea de a doua.

O donă completă :

	♠ A D 10 3 2 ♥ V 4 ♦ D 9 2 ♣ 10 5 4	
♠ 9 6 ♥ D 9 8 6 2 ♦ 4 3 ♣ V 9 8 3	N V E S	♠ R 8 7 ♥ R 5 3 ♦ A 10 8 7 6 ♣ R 2
	♠ V 5 4 ♥ A 10 7 ♦ R V 5 ♣ A D 7 6	

Sud joacă 3 FA şi, deşi Est a deschis cu 1 ♦, Vest a atacat ♥ 6.
Mic de la mort şi Est pune Riga.
În mod normal, luând cu Asul, culoarea mai este stopată o dată, dar se ştie că atât Riga de pică cât şi Asul de caro sunt la Est, iar acesta, imediat ce va câştiga cu una din aceste cărţi va reveni cupă. Vest va lăsa declarantul să câştige, pentru menţinerea circulaţiei, şi va încasa ulterior restul de cupe. De aceea, deşi costă o levată, Sud trebuie să lase Estul să-şi facă Riga de cupă, după care, jucând ping-pong doar cu acesta, va realiza cele nouă levate.

Coup de Bath

Este un tip mai avansat de joc de amânare, o tehnică folosită de declarant cu combinaţia AVx după un atac făcut cu Riga (din Rigă-Damă).
Numele tehnicii se trage de la celebra staţiune de cură de ape minerale din sudul Angliei, unde a fost executată prima oară, în secolul trecut, la un joc de whist desfăşurat în clubul Bath Whist Club.
Faţă de un joc obişnuit de amânare, la care se lasă levata flancului până la epuizare, acest tip de manevră se practică cu scopul vădit de a tenta flancul să continue.

Un exemplu :

	9 6 5	
R D 10 8 7	┼	3 2
	A V 4	

Vest atacă Riga iar declarantul îl lasă să câştige. Este de fapt un banal joc de amânare, în capcana căruia cad însă mulţi jucători care, văzând că au câştigat cu Riga, sunt tentaţi să continue. Prin folosirea unor metode de semnalizare, partenerul atacantului este dator să-i transmită mesajul de a nu continua culoarea, pentru a nu intra în furşetă. Oricum, fie că adversarul greşeşte continuând fie că schimbă atacul, oferind astfel un tempo declarantului, avantajul aplicării tehnicii este evident.

Iată şi o altă variantă :

	A 8 6	
R D 10 5	┼	4 3 2
	V 9 7	

Amânând câştigarea atacului de Rigă, Vest nu va mai putea continua şi se va evita astfel spargerea culorii.

Schimbând poziţia, cu Valetul la mort şi Asul în mână, declarantul este dator să câştige atacul, având o a doua ţinere pe masă. Sau având 10 x vizavi de AVx.

Tehnica este foarte valoroasă deoarece, dacă adversarii continuă, ei oferă două levate declarantului, iar dacă trebuie să abandoneze culoarea încercând altceva, ei pierd un tempo şi îi permit declarantului să preia iniţiativa, lucru foarte important.

De obicei manevra este folosită la contractele de FA :

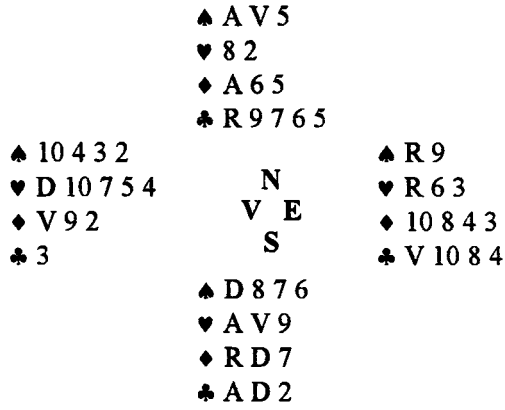
	♠ A D V 7 6 ♥ V 5 ♦ 8 6 5 ♣ A 9 8	
♠ 5 4 ♥ D 9 4 2 ♦ R D 10 9 3 ♣ 4 3	N V E S	♠ R 9 3 ♥ 10 8 7 6 ♦ 4 2 ♣ R 7 6 5
	♠ 10 8 2 ♥ A R 3 ♦ A V 7 ♣ D V 10 2	

Sud joacă 3 FA şi primeşte atacul de Rigă de caro, pe care nu îl ia (coup de Bath), obligând Vestul să contraatace. Acesta joacă treflă şi Sud lasă levata Estului care câştigă cu Riga şi revine caro.

În acest moment declarantul are contractul asigurat, chiar dacă va pierde impasul de pică. În schimb, dacă câştiga atacul cu Asul, când Est lua mâna pe unul din impasele negre ratate, el revenea caro şi Vestul încasa patru levate.

Dacă cel mai adesea manevra de amânare tip este uşor de aplicat, uneori o falsă securitate poate duce la un joc imprudent, care va fi sancţionat de adversari.

De pildă:



Contract : 3 FA. Atac : ♥ 5. Est pune Riga.

Mulţumit de ce vede la mort, la care se adaugă şi o eventuală ţinere în plus la cupă având Valet-9, declarantul, gurmand, ia levata cu Asul şi pune pe masă As de treflă urmat de Damă.

Când Vest nu răspunde, el mai speră să găsească Riga de pică la Vest, aşa că face impasul, care eşuează, şi adversarii mai trag şi patru levate de cupă.

Dacă dădea drumul atacului de două ori, declarantul cu greu mai putea să cadă. Având doar opt câştigătoare certe, era dator să se uite mai atent după a noua.

Jocul de evitare

Prima impresie la folosirea expresiei de „evitare a adversarului periculos" este că adversarul periculos ar fi cel ce deţine cărţile care aduc căderea.

Sub acest aspect el este într-adevăr periculos dar, pentru a-şi valorifica cărţile, el are uneori nevoie de ajutorul partenerului – în măsură să dea peste cap ţinerea insuficient gardată a declarantului.

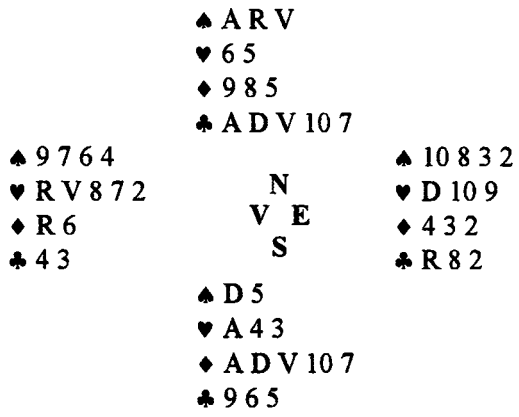
În aceste situaţii termenul de adversar periculos se referă la partenerul celui ce deţine cărţile de cădere, el trebuie ţinut în afara posibilităţii de a lua mâna.

Iată câteva cazuri :

1. 7 4 2 / A D 9 8 3 ┼ 10 5 / R V 6 — Contract de FA, Vest atacă 8, Est pune decarul şi Sud ia cu Valetul. Adversarul periculos este Estul şi trebuie evitat a i se da mâna.

2. 5 4 / ┼ / R 6 — Evident că dacă Asul este la Est, culoarea e protejată, dar dacă este la Vest, trebuie să se evite câştigarea mâinii de către Est (adversarul periculos).

3. Cum se aplică principiul evitării cedării mâinii către adversarul periculos :



Sud joacă 3 FA şi primeşte atacul de ♥ 7.

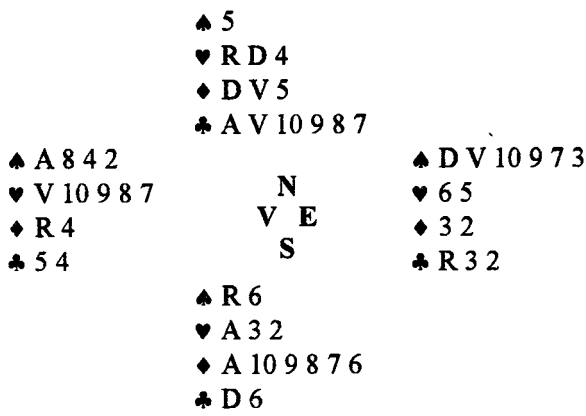
Est pune Dama şi declarantul, corect, refuză să câştige primele două levate (pentru a elimina culoarea din mâna Estului).

Cine este adversarul periculos ? Evident că Vestul, care mai are încă două cupe majore şi nu are nevoie de ajutorul partenerului pentru a le încasa.

Numărând levatele sigure, declarantul are şase şi încă trei pot veni de la culorile minore. De la care ? Clar că de la treflă, unde se poate impasa fără grijă, fiindcă dacă Vest are Riga el nu poate câştiga, iar dacă Est îl are, nu poate face rău. Dacă câştigă şi revine caro, declarantul pune Asul deoarece nu mai are nevoie şi de acest impas, cele nouă levate au fost obţinute.

Trebuie reţinut aşadar că impasul trebuie executat spre mâna devenită nepericuloasă.

4. Un alt caz, în care protejarea unui onor insuficient gardat (pe care adversarul periculos îl poate da peste cap) dirijează jocul de evitare :



Tot 3 FA, atac Valet de cupă.

Declarantul are cinci levate sigure şi încă un vagon de la culorile minore.

Ce impas trebuie executat pentru a proteja Riga de pică ?

Cel de caro. Fiindcă dacă eşuează, Vest nu va putea deranja. Pe când, dacă se ia atacul în mână, şi nu pe masă, şi se va impasa la treflă, Est va câştiga şi declarantul va cădea de trei ori pe retur de pică.

5. Un subtil joc de amânare, şi totodată un joc de evitare a adversarului periculos, este prezent şi în următoarea donă :

	♠ R V 5 ♥ V 5 ♦ R V 10 5 3 ♣ R 5 4	
♠ 7 ♥ R 9 8 6 3 ♦ 9 8 2 ♣ V 10 8 3	N V E S	♠ D 6 3 2 ♥ D 7 4 ♦ 7 6 ♣ A D 9 2
	♠ A 10 9 8 4 ♥ A 10 2 ♦ A D 3 ♣ 7 6	

Vest atacă mic de cupă împotriva manşei de pică declarată de Sud. Est pune Dama.

Ce s-ar putea pierde la acest joc ? O cupă, un atu şi două trefle.

Adversarul periculos, ce trebuie evitat, este Vest, care, luând mâna şi jucând trefla, va putea da peste cap Riga. Pentru a scăpa de acest pericol, nimic mai simplu, se lasă prima levată Estului.

A doua precauţie, tot pentru evitarea cedării mâinii adversarului periculos, ar fi de impasat la atu jucând ♠ 8 din mână şi lăsând levata Estului. Acest joc garantează contractul şi cu atuul 4 - 1.

În concluzie, în astfel de cazuri :

a) scopul declarantului este să împiedice adversarul periculos să ia mâna.

b) la contractele de fără atu se amână câştigarea levatei, pentru a elimina cartea de retur din mâna adversarului periculos.

c) impasele se execută spre mâna nepericuloasă, incapabilă să dea peste cap o ţinere insuficient gardată.

d) nu se riscă impase spre mâna periculoasă dacă contractul este asigurat şi există levate suficiente obţinute pe alte căi.

Defosarea perdantei

Combinând o tehnică de joc de siguranţă cu una de evitare şi alta de majorare a unei culori prin tai, se poate veni de hac unui foarte comun caz :

♠ D V 9
♥ 5 4 3
♦ A 7
♣ R 9 8 7 5
┼
♠ A R 8 7 6 5
♥ R 6 2
♦ 3
♣ A 4 3

Contractul este de 4 ♠, atac Rigă de caro.
Cu Asul de cupă la Est contractul pare beton, pierzându-se o treflă şi două cupe. Pentru ca Est să nu poată câştiga mâna, declarantul lasă prima levată flancului. Vest insistă cu caro. Pe As, se defosează din mână o treflă perdantă. Se continuă cu două tururi de atu, apoi As, Rigă de treflă şi tai mare a treia treflă. Dacă totul a decurs normal şi culoarea s-a majorat, există venire pe masă la Dama de atu şi se pot defosa două cupe din mână. Dacă trefla nu s-a majorat, rămâne şansa expasului de cupă.

Când mortul şi declarantul au acelaşi număr de cărţi într-o culoare, nu sunt posibile taiuri imediate. Dar dacă poate fi modificat partajul şi defosată una din cărţi pe o câştigătoare, se poate iniţia o acţiune de tai. Matricea tip arată astfel :

♠ 7 5 2
♥ V 3
♦ A 5 4
♣ 6 5 4 3 2
┼
♠ A R D V 10
♥ R D 5
♦ R 3 2
♣ A R

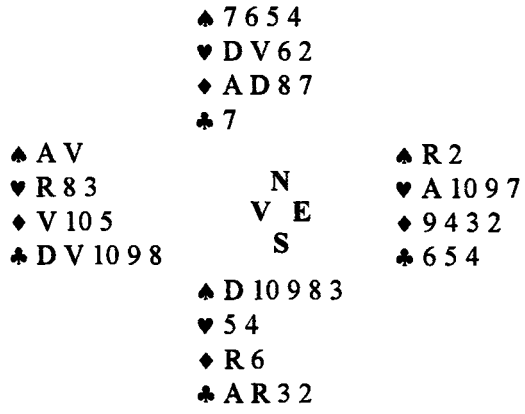
Sud joacă 6 ♠ şi Vest atacă treflă.
Există o perdantă de cupă şi una de caro. Dacă declarantul joacă de două ori atu, va pierde contractul.
Corect este să se joace o singură dată atu şi apoi cupă, pentru scoaterea Asului. Pe unul din onorii de cupă se defosează caroul perdant şi apoi, după As-Rigă, un caro va fi tăiat pe masă.

Un exemplu aproape identic, dar care mai necesită o precauţiune în plus :

♠ D 9 7
♥ A 3 2
♦ D 10 4
♣ D V 5 3
┼
♠ R V 10 8 5
♥ R 6 5
♦ R V 3
♣ R 2

Contract 4 ♠, atac Damă de cupă.
Perdante, câte una din fiecare culoare.
Cum se va face jocul ?
În nici un caz debutând cu un tur de atu, deoarece acest joc ar însemna maltratarea donei.
Luând cupa din atac, la levata a doua se va juca Riga de treflă, iar pe trefla majorată se va defosa cupa perdantă.
Precauţia de care s-a pomenit este legată de mâna în care s-a câştigat prima levată de cupă. Dacă s-a lăsat levata să vină la Rigă, este corect, dar dacă s-a câştigat cu Asul, nu. Adversarii vor amâna câştigarea primei levate de treflă, o vor lua pe a doua şi vor scoate ţinerea declarantului de cupă, acces imediat la mort neexistând.

O donă completă :



Contract : 4 ♠. Atac : Damă de treflă.

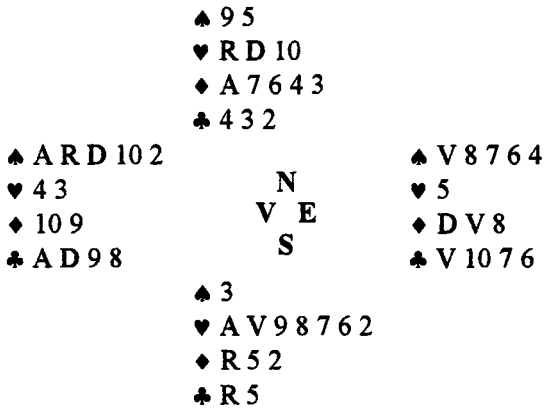
Sud a ajuns într-un contract optimist care, cu atac de cupă, ar fi consemnat repede căderea, dar cu cel de treflă există o şansă. Declarantul a încercat să profite de ea, dar, pe undeva, a greşit. A câştigat atacul şi a jucat imediat Riga de caro şi caro la As, urmat de Dama de caro pe care a defosat o cupă perdantă. După care a jucat de pe masă atu, căutând Valetul la Est. Dar a câştigat Vestul cu Valetul şi prompt a contraatacat cupă. Partenerul a pus Asul şi a jucat al patrulea caro, pe care Vest l-a supratăiat cu Asul, adversarii reuşind astfel să-şi facă atuurile separat.

Unde a greşit declarantul ? El trebuia să joace şi al patrulea caro şi să defoseze şi cealaltă cupă perdantă. Un fel de perdantă pe perdantă, combinat cu o tăiere de comunicaţie între flancuri. Acest joc nu ar mai fi permis adversarilor nici o manevră, ei realizând doar două levate de atu, pe lângă cea de caro.

Perdantă pe perdantă

În jocul declarantului intervine frecvent posibilitatea de a aplica o tehnică eficace de joc numită „perdantă pe perdantă". Ea poate îmbrăca diverse forme, dar toate au un numitor comun : cedarea voluntară a unei levate adversarilor.

1. *Perdantă pe perdantă pentru a împiedica adversarul să câştige mâna*



Împotriva contractului de 4 ♥, Vest debutează cu As-Rigă de pică.

Declarantul, pentru a nu risca cedarea celui de al treilea caro Estului, care i-ar putea reveni treflă şi l-ar putea face să piardă două levate, efectuează un joc de perdantă pe perdantă şi, în loc să taie, defosează din mână un caro, care oricum era perdant.

În continuare, după ce câştigă mâna şi scoate atuurile adverse, joacă Rigă-As de caro şi taie al treilea tur, având satisfacţia de a majora culoarea şi de a realiza contractul cu o levată în plus. Venire pe masă cu atu şi două defose de treflă pe caralele bune.

Presupunând că nu se majora caroul, contractul mai putea fi reuşit dacă Asul de treflă era la Est.

2. *Perdantă pe perdantă pentru a câştiga o levată, de tipul impasului prin tai*

	♠ R V 10 ♥ A V 10 ♦ A V 9 2 ♣ 4 3 2	
♠ 4 ♥ R 9 8 7 6 ♦ 6 5 ♣ R D V 9 8	N V E S	♠ 3 2 ♥ 5 4 3 2 ♦ D 10 8 7 ♣ 10 7 6
	♠ A D 9 8 7 6 5 ♥ D ♦ R 4 3 ♣ A 5	

Declarantul joacă 6 ♠ şi primeşte atacul de Rigă de treflă.

Aparent, în afara perdantei de treflă, există şi una de caro, dar care ar putea fi eliminată printr-un eventual impas reuşit. Ceea ce şi la cupă s-ar putea întâmpla.

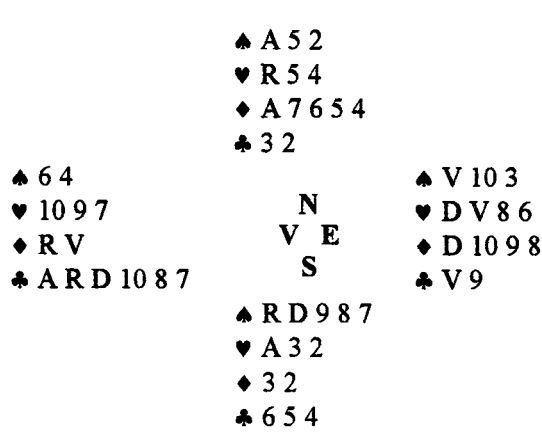
Dar riscul de a rata impasele roşii şi de a permite adversarilor să-şi facă şi trefla, este asumat inutil, deoarece există o excelentă cale de joc de perdantă pe perdantă care oferă ocazia de a scăpa de perdanta de treflă concomitent cu câştigarea unei levate.

Jocul decurge astfel : atacul se ia cu Asul şi sunt trase două tururi de atu. După care este jucată Dama de cupă din mână, acoperită cu Asul, şi urmată de Valetul de cupă pe care, dacă Est nu-l acoperă, se defosează trefla perdantă. Vest îşi face Riga dar decarul mesei serveşte la defosarea caroului perdant, fără a mai fi nevoie a apela la impasul la Damă.

3. *Perdantă pe perdantă pentru a obţine posibilitatea unui tai la mort*

Pentru a nu ajunge în situaţia de a fi supratăiat de adversar, declarantul consimte să cedeze levata, creând, printr-un joc de perdantă pe perdantă, posibilitatea de a deschide un alt tai la mort, care nu poate fi împiedicat.

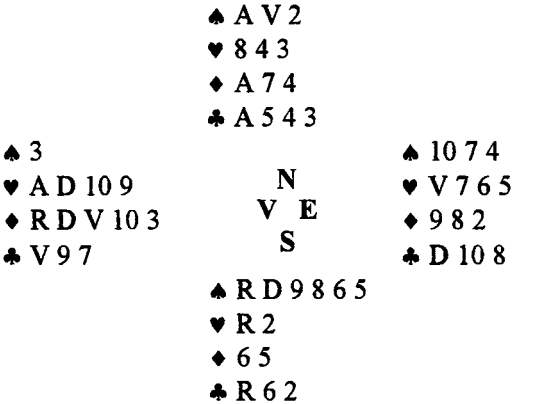
Să exemplificăm :



Sud joacă 3 ♠ şi Vest atacă As-Rigă de treflă şi continuă. Declarantul nu poate tăia cu o carte mică pe masă deoarece va fi supratăiat, aşa că defosează o cupă. Câştigă apoi orice retur, joacă Rigă-As de cupă şi taie o cupă, după care scoate atuurile şi mai pierde în final un caro, menţinând contractul.

4. *Perdantă pe perdantă, evitând adversarul periculos*

Aici se apelează la soluţia debarasării unei cărţi mici fie pe o carte câştigătoare, fie sub forma de perdantă pe perdantă, pentru a da apoi posibilitatea majorării culorii prin tai.



Deşi Vest este cel care a deschis cu 1♦, Sud îşi adjudecă contractul de 4 ♠. După atacul cu Riga de caro, patru perdante par inevitabile. O treflă, un caro şi două cupe, deoarece Asul este cu certitudine în mâna deschidentului, motiv pentru care declarantul este dator să evite a da mâna adversarului periculos (Est).

Riga de caro este lăsat atacantului, care continuă cu Dama. Sud, care a remarcat prima carte pusă de Est, 2-ul, ceea ce presupune trei cărţi, lasă şi această levată flancului. Vest, lipsit de vreo altă soluţie, mai joacă o dată, oferind declarantului posibilitatea defosării unei trefle mici. Tot ce se mai cere este ca trefla să fie 3 - 3.

Urmează două tururi de atu, păstrând venire la mort, apoi Rigă-As de treflă şi tai, care majorează cea de a patra treflă la mort. Atu la As şi defosarea unei cupe perdante pe trefla mare, joc făcut.

5. *Perdantă pe perdantă pentru a plasa mâna*

Este de fapt poziţia de bază la astfel de jocuri, deoarece adversarul căruia i se oferă mâna este obligat fie să revină în furşeta declarantului, fie să joace în tai-defosă.

	♠ 4 3 2 ♥ A 10 ♦ D 3 2 ♣ R D 9 6 5	
♠ R 10 9 8 ♥ R D 9 8 7 6 ♦ 10 9 8 ♣ -	N V E S	♠ V 7 6 ♥ 5 4 3 2 ♦ 7 6 5 4 ♣ 8 3
	♠ A D 5 ♥ V ♦ A R V ♣ A V 10 7 4 2	

Sud joacă mic şlem de treflă, la care Vest atacă Riga de cupă (din Rigă-Damă).

Declarantul ia cu Asul, scoate atuurile în două tururi, dezbracă caralele trăgând trei tururi pe care le termină pe masă, după care joacă decarul de cupă, din mână defăsând o pică perdantă. Vest va fi silit să ofere a 12-a levată.

Să notăm că înainte de plasare, declarantul trebuie să elimine caralele, pentru a priva Vestul de retur uşor.

6. *Perdantă pe perdantă pentru a evita de a fi scurtat şi a pierde controlul*

	♠ V 5 4 ♥ D V 5 ♦ A R D 10 9 ♣ 5 4	
♠ A R D 10 ♥ 8 7 6 4 ♦ 8 7 ♣ R 10 2	N V E S	♠ 9 8 7 6 ♥ 3 2 ♦ 6 3 2 ♣ D V 9 3
	♠ 3 2 ♥ A R 10 9 ♦ V 5 4 ♣ A 8 7 6	

Contract 4 ♥ într-un clasic fit Moysian (4 - 3). Atac As, Rigă, Damă de pică.

Dacă declarantul taie cea de a treia pică, va pierde controlul atuului. Aşa că se salvează defosând pe a treia pică o treflă din mână. Pe orice continuare câştigă, extrage atuurile şi are suficiente levate să facă manşa. Patru atuuri, cinci carale şi Asul de treflă.

7. *Perdantă pe perdantă pentru a preveni un tai*

Este de fapt manevra clasică cunoscută sub numele de „*Scissors coup*", ce împiedică flancul să poată trece mâna partenerului pentru a obţine un tai.

	♠ R 3 2 ♥ R V 9 ♦ 9 5 ♣ R D V 10 9	
♠ A D V 10 9 8 7 6 ♥ 2 ♦ A 3 ♣ 8 6	N V E S	♠ 5 4 ♥ 7 6 5 4 3 ♦ 2 ♣ A 7 5 4 3
	♠ - ♥ A D 10 8 ♦ R D V 10 8 7 6 4 ♣ 2	

Sud joacă 5 ♦ după ce Vest a deschis cu 4 ♠. Atacul este ♥ 2, manifest un singleton. Dacă declarantul urmează procedeul normal şi trece la extragerea atuului, Vest ia imediat cu Asul, trece mâna Estului pe treflă şi obţine taiul de cupă.

Pentru a evita această neplăcută situaţie, există un remediu. La levata a doua declarantul, câştigând atacul pe masă, joacă de la mort Riga de pică pe care defosează din mână 2-ul de treflă. Cel mai clasic transfer de perdantă.

Oferind mâna adversarului

În jocurile de schiză sunt frecvente cazurile în care unul din flancuri îşi împinge partenerul la sinucidere, trăgându-şi cărţile câştigătoare şi strâmtorându-l încât acesta nu mai poate păzi alte culori. La jocurile de FA pot fi create poziţii similare, pentru a obliga flancul, căruia i se oferă mâna, să revină în avantajul declarantului.

	♠ R V 5 ♥ V 8 3 ♦ R D 7 4 ♣ 4 3 2	
♠ D 9 8 ♥ A D 5 ♦ 8 6 ♣ R 10 8 7 6	N V E S	♠ 7 6 4 2 ♥ 10 7 6 2 ♦ 10 9 3 ♣ V 9
	♠ A 10 3 ♥ R 9 4 ♦ A V 5 2 ♣ A D 5	

Contract 3 FA, atac ♣7. Sud ia Valetul Estului cu Dama. Levate sigure sunt opt. Două trefle, patru carale şi două pici. A noua ar putea veni de la localizarea corectă a Damei de pică, sau dacă Asul de cupă este la Est. Dar un jucător bun nu este dispus să fie pus în situaţia de a ghici, atunci când poate pune adversarul la lucru în avantajul său.

Jocul este 100 % sigur, cu condiţia ca Est să fi avut două trefle. Declarantul debutează cu trei levate de caro, se va vedea de ce nu cu toate patru. Apoi Asul de treflă şi, când Est confirmă că mai a avut una, cedează mâna Vestului cu treflă. Să presupunem că acesta îşi va trage cele trei trefle majore. Declarantul nu are dificultăţi în a defosa, o pică şi al patrulea caro din mână, iar de pe masă două cupe. Finalul de cinci cărţi va arăta astfel :

♠ R V 5
♥ V
♦ R
┼
♠ A 10 3
♥ R 9

După cum se poate constata, returul Vestului de pică oferă trei levate în culoare, plus Riga de caro major, iar cel de cupă promovează Riga, indiferent unde ar fi Asul.

Combinând două linii de joc

Jucătorii lipsiţi de experienţă şi fără un spirit analitic dezvoltat, au tendinţa de a evalua sursa de levate examinând doar o singură culoare, care pare promiţătoare, fără a combina şansele.

1. ♠ 8 7
♥ A D 7 6
♦ R D 5
♣ 7 5 4 2
┼
♠ A 10
♥ 8 5 4
♦ A V 7 6
♣ A R V 8

Sud joacă 3 FA, Vest atacă ♠3, Est pune Dama, rămâne câştigător şi revine ♠2. Reconstituind culoarea de pică, se pot presupune cinci cărţi la atacant şi patru la Est.
Câte levate sunt ? Una la pică, una la cupă, patru la caro şi două la treflă. Cea de a noua, la cupă sau treflă, ar putea veni de la impasele respective, cu observaţia că dacă un impas este ratat, adversarii vor trage imediat căderea.
Combinând şansele, jocul se execută astfel : mai întâi Asul de treflă, o sondă, poate Dama e seacă la Vest. Apoi caro la Damă şi treflă de pe masă, din mână punând Riga. Există şansa, deşi sunt cinci cărţi afară, să cadă Dama în doi. Dacă Dama nu a apărut, se efectuează impasul de cupă. Jucând astfel, şansa a crescut de la 50 % la cca 68 %.

2. ♠ A D 10 3
♥ V 8 5
♦ 3 2
♣ A 8 7 6
┼
♠ V 9 5 2
♥ A D 3
♦ A 10 4
♣ R D 2

Sud joacă 3 FA cu atac de Rigă de caro, şi continuare. Câştigă a treia levată.
S-ar părea că dacă impasul de pică ţine, cele nouă levate există. Dar dacă după câştigarea atacului se joacă imediat pică şi impasul este ratat iar Est revine cupă, declarantul nu va şti dacă are nevoie de impas de cupă sau nu, extrem de riscant, pentru că nu cunoaşte distribuţia treflelor (care, împărţite 3 - 3, îi rezolvă contractul fără a apela la impasul de cupă). Aşa că, înainte de a face impasul de pică, se încearcă combinarea cu cea de a doua

şansă, trefla 3 - 3. Se va juca Rigă-Damă de treflă şi, dacă ambii adversari răspund, este OK, dacă nu, este poate necesar şi impasul de cupă.

Este standard, şi în flanc, a da drumul şi a amâna câştigarea unei levate, dacă de soarta ei depinde jocul. Dar când declarantul are şi o a doua opţiune, după ce şi-a asigurat levata, imediat va ataca o altă culoare, care este la rândul ei o sursă potenţială de levate. De pildă :

	♠ 6 5 4 ♥ A D V 10 5 4 ♦ A ♣ 4 3 2	
♠ R 7 3 ♥ 9 8 ♦ V 10 9 8 2 ♣ 10 9 8	N V E S	♠ 8 2 ♥ R 7 6 ♦ D 7 6 5 4 ♣ 7 6 5
	♠ A D V 10 9 ♥ 3 2 ♦ R 3 ♣ A R D V	

Sud joacă 6 FA şi primeşte cel mai neprietenos atac, Valetul de caro, care îi ia venirea de pe masă la cupele uşor de majorat.

Sunt două impase ce aduc jocul, cel de pică şi cel de cupă. Corect este să se debuteze cu impasul de cupă. Se vine în mână pe treflă şi se impasează la cupă. Est, în mod corect, este obligat să dea drumul. Având asigurate două levate la cupă, declarantul îşi îndreaptă acum atenţia spre pică unde, chiar dacă impasul eşuează, are circulaţia asigurată pentru a colecta cele 12 levate.

Jocul după probabilităţi şi combinarea diverselor şanse, fără a fi orbit doar de ce sare în ochi, este apanajul bunului jucător. Să urmărim în acest exemplu :

	♠ 5 ♥ R 4 ♦ A V 10 8 2 ♣ 8 7 6 5 4	
♠ D 9 8 7 6 ♥ V 6 5 ♦ 7 6 5 ♣ V 9	N V E S	♠ V 4 3 2 ♥ D 10 3 2 ♦ R 4 ♣ A 10 3
	♠ A R 10 ♥ A 9 8 7 ♦ D 9 3 ♣ R D 2	

Sud joacă 3 FA şi primeşte atacul de ♠ 6, acoperit de Valet şi luat de As. Pervers cu sine însuşi, declarantul continuă cu impasul de caro. Îl pierde şi, fiindu-i scoasă ţinerea de pică, nu mai poate trece de opt levate.

Impasul prezenta o şansă de 50 %, dar la treflă nu ar fi avut şanse ?

Jocul corect ar fi presupus la levata doua caro la As, neglijând impasul (în fond s-a mai văzut Rigă sec), şi treflă de pe masă. Dacă Est vrea să-şi facă imediat Asul, deja sunt suficiente levate pentru contract, via culoarea de treflă. Dacă dă drumul, Sud câştigă o levată de treflă, care îi ajunge, şi se întoarce la carale, oferind Riga flancului. Combinând aceste linii de joc, şansa creşte de la 50 la 85 %, ceea ce nu este de lepădat.

Manevrarea mâinilor bicolore

Principiul susţine că atunci când declarantul se confruntă cu o mână bicoloră, să nu extragă atuurile până când nu a rezolvat problema celei de a doua culori.

Premiza de la care se pleacă este că, în cazul în care culoarea secundară nu este distribuită echilibrat, este mai important să se axeze jocul pe un tai în cruce, şi nu să se joace bazat pe „*aşa cum ar fi plăcut să fie*". O mână exemplu :

	♠ 8 7 ♥ A 2 ♦ R 4 3 2 ♣ D 10 5 4 3	
♠ 5 4 3 ♥ 4 3 ♦ D V 10 9 ♣ R 9 7 6	N V E S	♠ 10 6 2 ♥ V 10 9 8 ♦ A 8 7 6 ♣ A V
	♠ A R D V 9 ♥ R D 7 6 5 ♦ 5 ♣ 8 2	

Contractul este 4 ♠ şi se atacă Dama de caro.

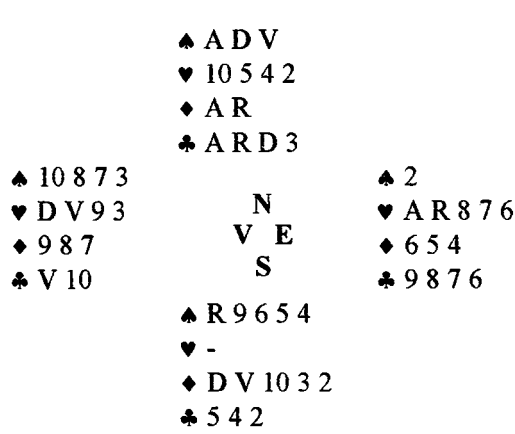
Declarantul taie a doua levată de caro şi, dacă se grăbeşte să tragă atuurile, va pierde şi o cupă, pe lângă celelalte două pe minore.

Cel mai corect mod de a manevra dona va fi As, Rigă de cupă şi o cupă tăiată. Există două şanse. Prima, cupa să fie 3 - 3, şi cea de a doua, ca cel ce are doar două cupe să nu aibă şi decarul de pică. Jucând după probabilităţi, declarantul şi-a dublat şansele de a face contractul.

După cum s-a precizat, când există o culoare secundară, ea trebuie majorată înainte de jucarea atuurilor.

Acelaşi procedeu cere ca, pentru a reţine controlul, să se cedeze o levată flancului, de îndată ce culoarea secundată oferă restul de tricuri necesar contractului.

Un astfel de exemplu :



Sud joacă 6 ♠ cu atac Damă de cupă.

Având cinci levate de caro libere, declarantul testează atuul, jucând As şi Damă, cu speranţa că va face 13 levate. Dar când Est nu mai răspunde, va trebui să joace prudent, revenirea în mână l-ar putea face să ajungă la un număr de atuuri mai mic decât Vestul.

Jocul se cere manevrat astfel : deblocarea As-Regelui de caro şi preluarea Valetului de pică cu Riga, promovând automat o levată de atu flancului. Dar defilarea caralelor şi apoi a treflelor nu aduc nici o levată suplimentară flancului, în afara decarului de pică.

Finaluri de joc, eliminare şi plasare de mână

Jocul de levată are trei faze, una de început, o alta de mijloc şi cea de sfârşit, care este cea mai critică şi decisivă pentru reuşita contractului.

Termenul de „*end play*", folosit de terminologia engleză, nu trebuie înţeles neapărat ca desemnând jucarea ultimelor levate. El trebuie asociat cu o situaţie dinamică pe care declarantul o creează de obicei spre sfârşitul jocului şi în care acesta forţează un adversar să efectueze un joc sau retur în dezavantajul flancului, şi implicit spre folosul declarantului. Concret, o poziţie de final de joc este situaţia creată de declarant prin eliminarea din mâna sa şi a mortului a unor anumite culori, după care, printr-o plasare de mână, se cedează mâna adversarului obligându-l să facă un retur avantajos. Retur care va provoca fie un joc în tai-defosă, ce permite îndepărtarea unei perdante dintr-o mână concomitent cu taiul din cealaltă, fie va oferi o poziţie de impas care va reuşi deoarece va intra în furşeta declarantului.

Finalurile de joc de care ne vom ocupa în cele ce urmează sunt de fapt jocuri de plasare de mână, precedate de o eliminare. Celelalte tipuri de „*end play*", din care fac parte jocurile de schiză şi manevrele cu atuul, sunt prezentate în cadrul tehnicilor de expert. Cum despre toate aceste patru tipuri de finaluri de joc se pot scrie volume, aici vor fi explicate şi prezentate doar câteva exemple, spre a fi asimilată tehnica şi aplicată cu uşurinţă.

Pentru a înţelege avantajele folosirii unui final de joc bazat pe eliminare şi plasare de mână, să luăm mai întâi contact cu tehnica eliminării unor culori şi cu consecinţele pe care le provoacă un joc în tai-defosă.

Eliminare

Principiul cere ca, înainte de a plasa mâna adversarului, să fie eliminate din ambele mâini culorile în care acesta ar putea returna în deplină siguranță. O denumire mai plastică şi mai descriptivă a eliminării este cea de *dezbrăcare*, se zice frecvent că adversarul este dezbrăcat de culorile posibile de retur.

♠ A V 3 2
♥ A R 3
♦ 6 5
♣ D 10 9 8

┼

♠ 10 8 7
♥ 6 5
♦ A 7
♣ A R V 7 6

Sud joacă 5 ♣ (3 FA ar fi fost mai uşor) şi primeşte atacul favorabil de Rigă de caro. Declarantul câştigă cu Asul, scoate atuurile adverse şi continuă cu As-Rigă de cupă şi tai de cupă. După care cedează mâna adversarilor, pe caro, cupa şi caroul fiind în acest moment eliminate. Să presupunem că Vest câştigă şi joacă pică. Est poate avea RDx, dar ce folos. Declarantul pune mic de pe masă şi Est suportă plasarea de mână care oferă cea de a 11-a levată.

Tai-defosă

Probabil cea mai mediatizată poziție, de care toți jucătorii sunt sfătuiți să se ferească, este cea în care, dacă ajung, vor fi siliți (prin cartea pe care o joacă) să permită declarantului să taie dintr-o mână şi concomitent să defoseze o perdantă din cealaltă.

O matrice tip :

1.

♠ -
♥ 7
♦ 10
♣ 2

♠ R 9 — ♠ 7
♥ - — N — ♥ D
♦ - — V E — ♦ -
♣ V — S — ♣ 10

♠ -
♥ 6
♦ D
♣ 5

Atu este caro, declarantul mai are două perdante, o treflă şi o cupă, iar contractul nu permite decât pierderea unei singure levate.
Soluția este să i se dea mâna Vestului pe treflă. Acesta, când va returna pică, va da posibilitatea declarantului să taie la mort şi să defoseze perdanta de cupă din mână.

În astfel de poziții declarantul lasă flancul fără alternativă, plasările de mână sunt bazate tocmai pe obținerea unei situații de tai-defosă.

Sau :

2.

♠ A D
♥ R

nu contează — ┼ — ♠ R 3 ♥ A

♠ 6 5
♥ 7

Impasul are o şansă de reuşită de 50 %. În schimb, plasarea de mână pe cupă va face să nu mai fie nevoie de impas, deoarece va obliga Estul să revină în furşeta de pică.

Pentru reuşita unor manevre de plasare de mână, este necesar ca declarantul să mai aibă atuuri disponibile, capabile să anihileze returul adversarului plasat.

3.

	♠ A D ♥ 10 ♦ 6 ♣ 8	
♠ 7 6 ♥ - ♦ 3 2 ♣ V	N V E S	♠ R 3 ♥ - ♦ R 9 ♣ 5
	♠ 4 2 ♥ 8 ♦ 5 ♣ R	

Atu este cupa şi declarantului i se cere să realizeze patru din cele cinci levate restante. Prima mişcare este eliminarea treflei din ambele mâini, trăgând Riga. Apoi plasarea de mână, făcută pe caro. Est nu are decât două alternative: să facă returul fatal în furşeta de pică, ori să continue caro în tai-defosă, oferind declarantului posibilitatea de a tăia în mână şi a îndepărta Dama de pică perdantă de la mort.

După dezbrăcare, adică după eliminarea culorilor în care adversarul ar putea returna fără probleme, plasarea de mână poate fi făcută prin intermediul mai multor tehnici :

- cu o perdantă din o culoare în care şi declarantul şi mortul au acelaşi număr de cărţi
- cu un atu mic, spre unul major aflat în mâna adversarilor
- printr-un joc de perdantă pe perdantă
- printr-un joc în gol
- prin plasări repetate de mână

Să exemplificăm :

1. Perdantă pe perdantă

♠ V 5 ♥ A R 3 ♦ 6 5 4 3 ♣ R V 7 5 ┼ ♠ A ♥ D 6 ♦ A D 7 2 ♣ A D 10 9 3 2	Declarantul joacă 6 ♣ primind atacul de Rigă de pică (din Rigă-Damă). Câştigă cu Asul, scoate atuurile adverse, elimină culoarea de cupă din ambele mâini defosând un caro pe a treia cupă, şi apoi, cu Valetul de pică cedează mâna Vestului, din mână defosând încă o perdantă de caro. Vest câştigă mâna dar va trebui să rejoace ori în furşeta de caro, ori în tai-defosă la cupă sau pică.

2. Prin intermediul unei levate de atu

♠ A 9 6 5 ♥ A 5 4 ♦ A 7 5 ♣ R 9 8 ┼ ♠ D V 10 8 7 4 ♥ 10 ♦ R V 2 ♣ D 10 2	Declarantul se găseşte într-un contract de 4 ♠ şi atacul este cupă. Ia cu Asul şi taie o cupă în mână. Joacă Dama de pică, invitând Vestul să acopere, dar acesta refuză să coopereze. Aşa că pune Asul, Riga nu apare, mai taie o cupă, eliminând culoarea, şi cedează mâna cu atu. Dacă Vest este cel ce câştigă, el este plasat, şi orice minoră joacă, declarantul a şi primit contractul. Să presupunem că Est câştigă şi revine caro. Se încearcă câştigarea cu Valetul, dar el este acoperit de Damă şi se ia cu Asul. Se trage şi Riga şi iar se mai plasează mâna, de data aceasta pe caro.

Adversarul, indiferent care, va trebui să joace ori în tai-defosă pe roşii, ori să permită realizarea a două levate de treflă prin furşetele interioare, el fiind cel se desface culoarea.

3. Prin repetarea plasării cu o perdantă

	♠ 8 7 6 ♥ 4 3 ♦ A R 5 ♣ R D V 10 5	
♠ 2 ♥ R V 10 9 8 7 6 5 ♦ D 9 ♣ 3 2	N V E S	♠ R D V 10 9 3 ♥ 2 ♦ V 10 8 7 6 ♣ 4
	♠ A 5 4 ♥ A D ♦ 4 3 2 ♣ A 9 8 7 6	

După deschiderea Sudului cu 1 ♣ şi un baraj sever făcut de Vest cu 4 ♥, Nord s-a simţit obligat să zică 5 ♣, contract în care declarantul are patru perdante, aparent inevitabile, exceptând cazul că ar putea opera două plasări de mână spre Vest.

Atacul este pică, evident un singleton, luat cu Asul şi urmat de obligatoriile două tururi de atu. Vest este cam citit la distribuţie : opt cupe, două trefle şi o pică. Ceea ce mai lasă loc la doar două carale. Declarantul trage cei doi onori de caro şi, fără să încerce impasul stupid de cupă, joacă As de cupă urmat de plasarea cu Dama. Vest, cu doar cupe în mână, este obligat să joace în tai-defosă. Aşa că Sud poate să defoseze de la mort caroul perdant şi din mână pica perdantă, lăsând din nou mâna Vestului, cea de a doua levată a flancului. Următoarea cupă o taie pe masă şi din mână defosează cealaltă pică perdantă.

În final, un exemplu în care se vor putea observa la lucru mai multe tehnici de *end play* în aceeaşi donă :

	♠ A 8 6 2 ♥ A 7 ♦ R 10 5 ♣ A 10 4 2	
♠ - ♥ 10 8 6 5 4 3 ♦ V 9 3 2 ♣ 8 7 6	N V E S	♠ R V ♥ R V 9 ♦ A D 6 ♣ R D V 9 5
	♠ D 10 9 7 5 4 3 ♥ D 2 ♦ 8 7 4 ♣ 3	

După ce Est a deschis cu 1 ♣, Sud se găseşte în situaţia de a juca 3 ♠ pe care Est, cu puzderia de puncte pe care le are, considerându-se jignit, le contrează. Vest atacă ♣ 8, Sud ia cu Asul şi taie o treflă. Atu la As şi altă treflă tăiată. Urmează o plasare de mână cu atu. Est joacă o treflă majoră. Acum declarantul poate realiza jocul prin trei metode :

a) poate defosa un caro perdant, lăsând mâna Estului şi obligându-l să revină într-una din culorile roşii.
b) poate tăia şi juca apoi As de cupă, cupă, obligând Estul să câştige şi să desfacă caroul.
c) poate tăia şi juca caro, punând de la mort decarul, forţând Estul să ofere a noua levată pe caro sau cupă.

Declarantul trebuie să fie prudent şi să taie de la a doua levată şi apoi încă o dată treflele, singura culoare în care Est are retur sigur. Apoi plasează mâna adversarului cu atu şi, printr-o defosare de perdantă în culoarea 3 - 3 sau printr-o plasare repetată de perdantă pe perdantă, realizează contractul contrat.

Lobul

Termenul a fost împrumutat de la tenis. Tehnica este frecvent folosită atunci când se întrevede pericolul de a fi tăiate cărţile mari, de către un adversar căruia este necesar să-i fie mascată calitatea culorii. Ea constă în jucarea culorii respective din mâna slabă spre cea tare. Dacă adversarul de pe locul doi taie, se contribuie cu o carte mică, dacă defosează, se câştigă cu un onor şi se repetă manevra de câte ori va fi nevoie. Să urmărim un exemplu edificator :

	♠ R D 7 ♥ 4 3 2 ♦ A R 6 4 ♣ V 3 2	
♠ 8 ♥ 10 9 8 7 6 ♦ V 8 5 ♣ A R 8 7	N V E S	♠ V 10 9 6 ♥ V ♦ D 9 7 3 ♣ D 10 9 6
	♠ A 5 4 3 2 ♥ A R D 5 ♦ 10 2 ♣ 5 4	

Contract : 4 ♠.

Atacul debutează cu As, Rigă de treflă şi un al treilea tur tăiat de declarant.

Sud joacă apoi Rigă, Damă de atu, şi constată cu destulă neplăcere că are o perdantă inevitabilă de atu. Acest lucru ridică acum problema celei de a patra cupe care, în cazul unui partaj defavorabil, ar deveni cea de a patra levată a flancului.

Pentru a se evita pericolul, este bine să se joace cupa spre mâna lungă. Observând căderea Valetului, după ce se câştigă cu Asul, procedeul tehnic corect recomandă să se

treacă la mort pe caro şi să se joace iar cupă, spre onorii din mână. Est nu are cupe, dar cum nu are interes să taie având o levată potenţială de atu asigurată, defosează. Sud îşi realizează onorul şi repetă manevra. Vine pe masă la caro şi din nou cupă spre mână. Est defosează în continuare. Declarantul încasează levata cu Dama şi îi dă lovitura de graţie, tăindu-şi cupa perdantă cu atuul de pe masă. Est va putea supratăia dacă va dori, dar declarantul recâştigă mâna pe orice retur, şi cu Asul de pică extrage apoi atuul restant de la adversar.

Knock şi scoop

Sunt termeni inadaptabili în terminologia românească de bridge.

Knock este o tehnică rară, care reuşeşte să dea gata, catapultând în aceeaşi levată, cei doi onori mari adverşi – care ar fi trebuit să facă levate separat. Este un fel de păcălire reuşită de declarant. Exemplul tip ar fi :

R în doi ┼ A sec — Cu onorii astfel plasaţi la Vest şi Est, Sud joacă Dama şi Vest acoperă.

Sau având :

♠ 3 2
♥ 10 9 8 7
♦ V 9 8 7
♣ 9 8 7 6

┼

♠ R V 10 9 8 7 6
♥ A R 2
♦ A R
♣ 3

Se joacă 4 ♠ cu atac de treflă, tăiată în turul doi. Neavând nici o venire pe masă, singura şansă, ce se apropie de posibilitatea de a face jocul, este de a găsi Dama de atu seacă şi de a juca Riga în cap.
A debuta cu mic, chiar dacă Asul este sec, nu rezolvă nimic, deoarece tot se va pierde Dama (în trei, în acest caz).

Iată şi un exemplu care cere subtilitate :

	♠ 10 9 6 3 ♥ A V ♦ R D 2 ♣ D V 10 9	
♠ R 2 ♥ R D 10 6 ♦ 8 7 6 5 ♣ 8 7 6	N V E S	♠ A ♥ 9 7 4 3 2 ♦ A 10 9 3 ♣ 5 4 3
	♠ D V 8 7 5 4 ♥ 8 5 ♦ V 4 ♣ A R 2	

Sud joacă 4 ♠ şi, după atacul advers cu Riga de cupă, vede patru perdante. Două la atu, o cupă şi un caro.

Într-un meci pe echipe, unul din declaranţi, care auzise de knock, a luat cu Asul şi, venind în mână pe treflă, a jucat Dama de atu, poate ţine. Dar Vest nu a acoperit, nu prea avea de ce, şi declarantul a căzut o dată.

Cel de al doilea a jucat patru tururi de treflă, din mână defosând cupa perdantă, când Est a refuzat să taie cu Asul. Vest a obţinut o levată ieftină cu ♠ 2 dar, după ce cupa de retur a fost tăiată, decapitarea într-o singură levată a onorilor mari de pică a fost totuşi obţinută.

Scoop este manevra menită să scoată dintr-o singură mişcare doi onori adverşi.
De exemplu :

D	┼	A 7 6 5 4	Jucând Riga în cap, declarantul culege Dama seacă de la Vest.
	R V 10 9 8 3 2		

Iar dacă distribuţia era :

D 7 6 5 4	┼	A	tot Riga este mai bine să se joace (poate Dama este seacă), decât mic la Asul sec, deoarece oricum Dama va face levată.
	R V 10 9 8 3 2		

9.

MANEVRE ŞI TEHNICI DE JOC DE EXPERT

Manevre la culoarea de atu : jocuri de reducere la atu (reducere simplă, dublă, triplă, grand coup, reducere combinată cu plasare, subtaiul şi dublul tai mână-mort) – en passant – manevre diabolice (devil's coup) – smother play - dispariţie de levată prin constrângere la tai – manevra în foarfece (scissors)

Tehnici de expert : manevra lui Morton – Gambit – manevra lui Pitt – manevra vieneză – manevra scamatorului – manevra lui Robert

Probabil că jucătorul de nivel mediu este mulţumit de prestaţia sa, ignorând complet tehnicile de expert. În fond cazurile când va avea ocazia să le folosească, dacă şi le-a însuşit, nu ating pragul a 10 % din done. Dar, în afară de faptul că sunt captivante, ele demonstrează cât de diverse pot fi soluţiile de rezolvare a unor done, precum şi superioritatea evidentă pe care stăpânirea lor o conferă experţilor.

Prima parte a exemplelor de tehnică care urmează sunt cazuri întâlnite frecvent, şi ele au fost prezentate în acest capitol doar fiindcă aplicarea lor nu stă la îndemâna decât a celor ce iau bridge-ul în serios şi sunt dornici de progres. A doua parte include cazuri rare, care sunt prezentate mai degrabă pentru a lua cunoştinţă cu fascinaţia oferită de recitalul unui maestru.

Se afirmă tendenţios despre jocul unui expert că este rezultatul combinării logicii cu flerul. În realitate însă, jocul acestuia este izvorât din judecarea la rece a problemei cu care se confruntă, asociată cu ceea ce este numit în mod curent „prezenţă la masă", competenţă care atribuie capacităţilor sale de a găsi soluţiile corecte acel aer de suspiciune.

MANEVRE LA CULOAREA DE ATU

Jocurile de reducere la atu

Când se presupune că este nevoie de pregătirea unei astfel de manevre ? În cazurile de disproporţie între numărul de atuuri din mâna declarantului şi cea a mortului (scurt în atuuri, 1-2). Sau când adversarii au contrat şi sunt de presupus distribuţii dezechilibrate, iar un atu potenţial al flancului nu mai poate fi prins în impas.

Este important de reţinut că „lovitura de atu", aşa cum este cunoscută această manevră, nu poate reuşi decât dacă declarantul are acelaşi număr de atuuri cu adversarul, inclusiv furşeta potenţială.

Debutul unei manevre de reducere de atu, pe care orice bun jucător îl cunoaşte, în cazul în care s-a atacat în singletonul din mână, constă în efectuarea imediată a unui tai.

Aplicarea tehnicii poate fi înţeleasă mai bine urmărind un exemplu de poziţie finală la ultimele două cărţi, condiţia fiind ca declarantul să se găsească la mort înaintea penultimei levate :

	♥ 3 2		Atu este pica.
fără importanţă	┼	♠ V 8	Jucând cupa de pe masă, Est intră, obligat, în furşeta de atu.
	♠ D 9		

Iată şi o altă neplăcută poziţie, redată în matrice, în care declarantul nu şi-a luat măsurile de prevedere pentru reducerea numărului de atuuri :

	♦ 5		Atu este cupa, declarantul este la mort şi
	♣ D V		trebuie să facă ultimele trei levate.
fără importanţă	┼	♥ 9 4	Joacă treflă majoră, Est defosează caro,
		♦ 10	iar declarantul trebuie să taie şi va fi
	♥ V 8 3		obligat să piardă ultima levată.

Dacă Sud îşi reducea numărul de atuuri mai devreme, se putea evita acest final nefericit de joc.

Pentru reuşita unor jocuri de reducere de atu, care pot deveni spectaculoase pentru chibiţi, cum este cazul *grand coup*-ului (unde declarantul taie de repetate ori cărţi majore pentru a ajunge la acelaşi număr de atuuri cu adversarul său), se cer îndeplinite următoarele condiţii :

1. o poziţie la atu cu furşetă în mână (contra adversarului).
2. existenţa unui atu ce ar putea fi potenţial câştigat de adversar.
3. respectarea tempo-ului impus de reducere, pentru a fi la mort în poziţia finală.
4. suficiente reprize la mort pentru efectuarea repetatelor reduceri prin taiuri.

Câteva exemple de reducere :

a). *reducere simplă*

	♠ D V ♥ 9 7 6 ♦ A D 3 2 ♣ R V 3 2	
♠ 8 3 ♥ R D 10 3 ♦ 10 9 8 ♣ 8 7 6 5	N V E S	♠ R 5 4 2 ♥ A 8 2 ♦ 7 6 5 ♣ D 9 4
	♠ A 10 9 7 6 ♥ V 5 4 ♦ R V 4 ♣ A 10	

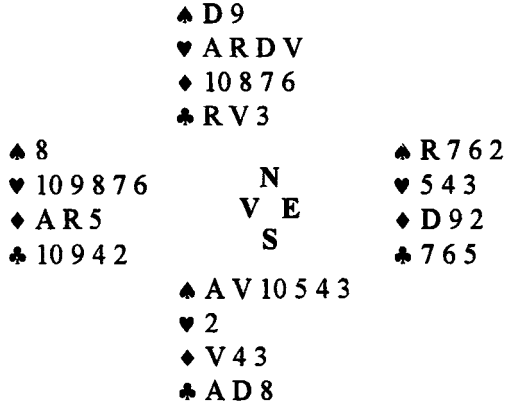
Sud joacă 4 ♠ şi, după trei tururi de cupă, Vest contraatacă caro. Declarantul ia cu Asul şi joacă Dama de pică, efectuând impasul, reuşit, şi repetat şi cu Valetul.

Prudent, deoarece s-ar putea ca Est să mai aibă Riga de atu în doi, Sud va porni la operaţia de reducere. As-Rigă de treflă şi treflă tăiată. Apoi Riga de caro şi caro la Da-

mă. Fiind pe masă, va continua cu caro, realizând cu furşeta A-10 de atu ultimele două levate.

b). ***reducere dublă***

Este prezentată printr-un alt contract de 4 ♠, în care declarantul va fi nevoit să efectueze două taiuri, pentru a ajunge la acelaşi numitor comun cu Estul.

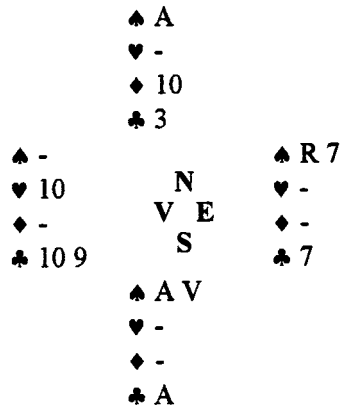


Flancul încasează trei levate de caro, după care Est contraatacă cupă. Declarantul câştigă şi face de două ori impas la Riga de atu, cu Dama şi cu 9, dar Vest nu mai răspunde.

Riga de pică fiind iniţial în patru, Sud are nevoie de două reduceri. Pentru prima el taie o cupă câştigătoare, apoi reintră la mort cu Valetul de treflă şi mai taie o cupă. Se duce pe masă acoperind Dama de treflă cu Riga şi prezintă Asul de cupă.

Dacă Est taie, evident că suprataie.

Dacă defosează treflă, la fel va face şi declarantul şi va continua, tot de la mort, cu o treflă spre furşetă, poziţia finală fiind :



Şi un al treilea exemplu, în care contractul este de 6 ♠ şi flancul atacă Dama de caro:

	♠ 3 2 ♥ R V 10 ♦ A R 3 2 ♣ R 9 8 7	
♠ 8 ♥ 5 4 3 2 ♦ D V 10 9 ♣ A D 10 3	N V E S	♠ R 9 7 4 ♥ 8 7 6 ♦ 8 7 6 ♣ 6 5 4
	♠ A D V 10 6 5 ♥ A D 9 ♦ 5 4 ♣ V 2	

Contractul nu este ideal dar declarantul îl poate realiza, alertat şi de cartea relevantă furnizată de Vest la primul tur de atu.

Atacul se ia cu Riga şi se dă un prim impas cu decarul. Se revine pe masă pe cupă la Valet şi se repetă impasul. Partajul defavorabil cere folosirea reducerii, dar luând seama în organizarea timingului ca la ultimele două levate declarantul să se găsească pe masă. Pentru aceasta este necesar să joace treflă din mână spre Rigă. Evident că jocul nu se poate face decât dacă Asul este la Vest. Acesta ia şi revine treflă. Continuarea se va derula astfel :

Rigă de treflă şi treflă tăiată. Caro la As şi tai de caro. As şi Damă de cupă la Rigă. Finalul de joc de la ultimele patru cărţi este :

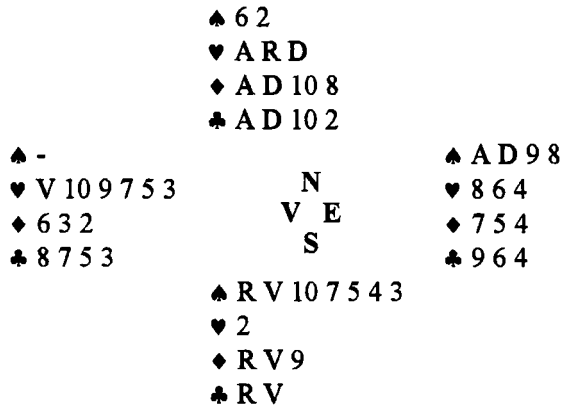
	♠ - ♥ R V ♦ 3 ♣ 8	
♠ - ♥ 5 4 ♦ V ♣ D	N V E S	♠ R 9 ♥ 8 7 ♦ - ♣ -
	♠ A D ♥ A D ♦ - ♣ -	

După eliminarea cupelor, găsindu-se pe masă, declarantul va juca o minoră şi Est va intra în furşeta de atu.

c). *o triplă reducere*

Mâna a fost prezentată în 1924 de Milton Work, ca fiind jucată într-un club din Brooklyn, dar este suspectată de a fi fost construită *pro causa*. Ilustrează un veritabil

recital de taiuri, numai de cărți câștigătoare, pentru a rezista unui adversar care avea AD98 de atu la un șlem declarat.

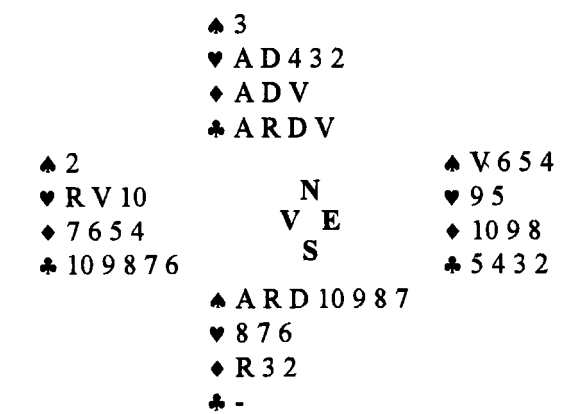


Contract mic șlem de pică; atac Valet de cupă.

Declarantul câștigă și joacă atu, punând din mână decarul și constatând cu greață că Vest este șicană. Continuă cu Riga de caro la As, și din nou pică, mic de la Est, și Valet din mână. Acum încep reducerile. Valet de treflă la Damă, și tai de cupă. Riga de treflă la As și încă o cupă tăiată. Valet de caro la Damă și treflă majoră tăiată în mână. Și în fine, 9 de caro la decar, Est răspunde și, în final, joacă un caro de pe masă spre furșeta de atu din mână realizând încă o levată.

d). Grand coup

Manevra este astfel denumită deoarece se efectuează prin tăierea unor cărți majore. Iată un astfel de exemplu, extrem de spectaculos, care îi justifică numele :



Contractul este de 7 ♠ și debutează cu atacul de treflă.

Sud ia pe masă, defosând din mână o cupă, apoi încasează Asul și Riga de atu.

Constatând distribuţia nefavorabilă, va fi obligat să recurgă la o reducere de atu pentru a ajunge în final la acelaşi număr de atuuri cu Estul. Dar în acelaşi timp, pentru a avea o venire suplimentară vitală la mort, va fi nevoit să execute impasul de cupă, la prima vedere inutil. El reuşeşte. Urmează un tai de treflă, un *grand coup*. Revine pe masă la Asul de cupă şi mai taie o treflă majoră. Rigă de caro şi caro la Damă, urmat de o ultimă treflă tăiată, un triplu tai de cărţi majore. Ajuns cu un caro pentru ultima oară la mort, va realiza ultimele două levate supratăind atuurile Estului.

e). *reducere la atu combinată cu plasare de mână pe atu*

Exemplul serveşte pentru a demonstra că şi adversarul din stânga declarantului poate ajunge într-o poziţie supusă tehnicii de reducere la atu, combinată de această dată şi cu o plasare de mână.

	♠ R 6 3 ♥ 8 7 6 ♦ 10 4 3 ♣ A R 3 2	
♠ D 10 9 7 ♥ V 9 2 ♦ 7 6 ♣ D 7 6 5	N V E S	♠ - ♥ 10 5 4 3 ♦ D V 9 8 5 ♣ V 10 9 8
	♠ A V 8 5 4 2 ♥ A R D ♦ A R 2 ♣ 4	

Declarantul joacă 6 ♠ şi primeşte atacul de ♦7.

Câştigă şi testează atuul, mic la Rigă, Est defosează şi perspectiva sumbră de pierdere a două levate nu poate fi evitată. Minus una.

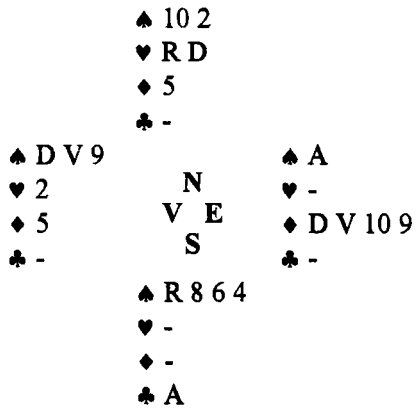
Pentru a putea să reziste la un partaj eventual de 4 - 0 la atu, declarantul ar fi trebuit să înceapă astfel : la levata a doua treflă la As, urmată de tai de treflă. Atu la Rigă, constatând distribuţia defavorabilă, Riga de treflă, defosând caroul, şi încă un tai de treflă. După care se trag cele patru câştigătoare roşii, As de caro şi As,Rigă,Damă de cupă, la care Vest, vrea-nu vrea, trebuie să răspundă.

Rămas că AV8 de atu, declarantul va pune ♠ 8 pe masă şi va aştepta liniştit cu furşeta, ca Vest să-i ofere ultimele două levate şi şlemul.

f). *Subtaiul combinat cu dublul tai mână-mort*

Opusă manevrelor prin care flancul uneori consimte voluntar să subtaie, pentru a evita o sufocare în culoarea de atu, şi declarantul poate recurge câteodată la astfel de tehnici de subtai.

Iată o poziţie de bază :



Atu pică, declarantul trebuie să realizeze trei din cele cinci levate în joc. Vest are mâna şi joacă cupă, iar Est taie cu Asul de atu. În acest moment soarta Sudului este pecetluită deoarece Vest, în mod normal, va mai putea face încă două levate de atu.

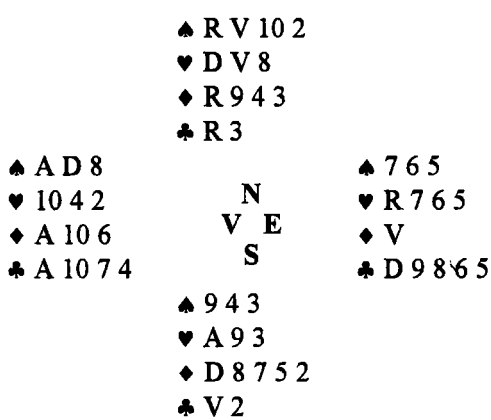
Aşa s-ar întâmpla dacă declarantul ar defosa Asul de treflă (pe returul de caro va fi obligat să taie şi să joace atu). Dar dacă pe taiul Estului Sud subtaie cu o pică mică, situaţia se schimbă în mod spectaculos.

Returul de caro este tăiat şi Sud trage Asul de treflă.

Dacă Vest taie cu 9, declarantul suprataie cu decarul şi mai cedează în final un singur atu.

Dacă Vest taie cu un onor, declarantul defosează cupa şi, pe returul obligat al flancului în atu, graţie furşetei cu decarul dubleton la mort şi R-8 în mână, realizează ultimele două levate.

Să urmărim un exemplu de tai concomitent mână-mort, numit şi dublu tai, efectuat de declarant. Este vorba de un rar final de joc descris de expertul elveţian Jean Besse, în care declarantul, având de fapt posibilitatea de a tăia dintr-o mână şi a defosa din cealaltă, este obligat să aleagă calea dublului tai (atât la mort cât şi supratai în mână), ca fiind unica conduită câştigătoare. El se prezintă astfel :



Sud joacă 3 ♦ pe deschiderea Vestului de 1 ♣ şi primeşte atacul de ♥ 2.

♥ 8 de la mort forţează Riga Estului. Declarantul ia cu Asul şi joacă un caro spre Rigă. Vest dă drumul. Urmează Damă, Valet de cupă, şi din nou caro. Vest îşi realizează cele două carale şi joacă o treflă mică, dar Sud pune Riga şi joacă el o treflă pentru a obţine următorul final de joc :

	♠ R V 10 2 ♦ 9	
♠ A D 8 ♣ 10 7	┼	♠ 7 6 5 ♣ D 9
	♠ 9 4 3 ♦ D 8	

Câştigând mâna, cea mai bună apărare pentru Vest este să joace treflă, în tai-defosă. Declarantul nu poate tăia la mort pentru că s-ar găsi în mâna proastă pentru a ataca pica, şi nici în mână, defosând pică de la mort, din cauza blocajului de pică. În schimb, dacă va tăia la mort cu ♦ 9 şi din mână va supratăia cu Dama, va face jocul deoarece va putea prezenta ♠ 9 şi elimina astfel problemele de circulaţie în culoarea de pică.

En passant

Tehnica serveşte la realizarea unui tai aşa-zis „pe furiş", cu ajutorul unui atu mai mic în rang, cu toată prezenţa la adversari a unor cărţi superioare. Termenul provine de la jocul de şah, iar manevra se petrece uneori în final de joc. Condiţia este ca declarantul să se găsească după mâna cu atuul mai mare, ceea ce nu este greu de obţinut de un jucător care a citit perfect poziţia cărţilor adverse. Iată cum arată matricea pură :

	♥ 7 ♦ 2	
♦ 7 ♣ 9	┼	♠ V 9
	♠ 10 ♦ 3	

Pica este atu. Sud joacă de pe masă cupă şi îşi realizează atuul din mână „*en passant*", indiferent de ce pune Estul.

Sau :

	♥ 2 ♦ 2	
♥ R 10	┼	♠ V ♦ R
	♠ 5 ♦ 3	

Atu pică. Sud joacă de pe masă cupă şi, dacă Est taie, defosează. Dacă nu taie, îşi realizează ♠ 5.

Iată un exemplu fascinant, ce provine dintr-un concurs de echipe :

	♠ D 6 5 2 ♥ 8 5 ♦ R 6 4 ♣ R D 9 2	
♠ V 8 ♥ A R D V 10 9 ♦ D V 8 7 ♣ 7	N V E S	♠ 10 7 4 3 ♥ 4 ♦ 9 3 2 ♣ 10 8 6 5 4
	♠ A R 9 ♥ 7 6 3 2 ♦ A 10 5 ♣ A V 3	

Majoritatea jucătorilor de pe N-S nu au putut evita contractul nenorocit de 3 FA, în care adversarii au tras primele şase levate de cupă.

Printr-o licitaţie, ce nu merită însă a fi redată, un singur jucător din Sud devine declarant într-un dubios contract de 4 ♠.

Vest atacă cupe în top şi Sud se vede obligat să o taie pe a treia cu Dama. Est, vrând să fie conştiincios, şi-a semnalat neputinţa defosând un caro mic şi o treflă la fel de neînsemnată, deşi era mai bine să fi aruncat doar din caro.

Declarantul a tras cele două pici majore, Asul şi Riga, constatând apariţia Valetului la Vest. După care a continuat cu patru tururi de treflă, la care Est a fost obligat să răspundă. Pe ultima Sud a defosat un caro din mână. Au urmat Asul şi Riga de caro pentru a ajunge la a noua levată câştigată.

Având în acest moment în mână o cupă perdantă şi nouăle de pică, a jucat caro de pe masă. Est, rămas cu 10-7 la atu, a învăţat pe pielea sa lecţia *en passant*, atunci când a fost nevoit să-i ofere Sudului cea de a zecea levată. Taie mic, este supratăiat, taie mare, declarantul defosează.

Iată un alt interesant exemplu de manevră *en passant*. Sud are de jucat mic şlem de pică. Dona arată astfel :

	♠ A D 9 ♥ A R 8 6 2 ♦ R 10 5 ♣ D 8	
♠ 4 2 ♥ 10 7 5 4 ♦ V 7 6 3 ♣ 7 4 3	N V E S	♠ V 10 6 5 ♥ D 9 ♦ D 9 4 ♣ R 10 5 2
	♠ R 8 7 3 ♥ V 3 ♦ A 8 2 ♣ A V 9 6	

Atacul este caro mic. Mic de pe masă şi ♦ 9 de la Est capturat cu Asul. Urmează As, Rigă de cupă şi cupă tăiată, Est defosează o treflă. Pică la As şi Dama de treflă, acoperită de Rigă şi luată cu Asul. Valet de treflă şi treflă tăiată la mort. Se continuă cu Riga de caro, la care toată lumea răspunde, după care se joacă a patra cupă de pe masă, tăiată de Est cu decarul şi supratăiată cu Riga. Ultima treflă din mână este tăiată cu Dama de atu la mort, şi iată şi poziţia finală creată pentru execuţia unui atu *en passant* :

♥ 8 ♦ 10		Când declarantul cere ♥ 8 de la mort, Est se predă.
┼	♠ V 6	Dacă taie cu Valetul Sud defosează, dacă taie mic declarantul îşi face ♠ 8.
♠ 8 ♦ 2		

Manevre „diabolice" la atu

Dispariția unei levate ce aparține flancului, în culoarea de atu

Cunoscută sub numele de *devil's coup*, manevra are următoarea matrice tip :

1.

	♠ R 9 ♥ 3	
♠ D 6 ♥ 9	┼	♠ V 7 3
	♠ A 10 8	

Atu este pică şi declarantul este pe masă, de unde joacă ♥ 3. Flancul, care deține în principiu o levată de atu de necontestat, este anihilat. Dacă Est taie mic, este supratăiat şi restul aparține Sudului. Dacă taie cu Valetul, se ia cu Asul şi se execută impasul împotriva Vestului.

2. O altă variantă :

	♠ D V 3 ♥ 8	
♠ A 10 8 7	┼	fără importanță
	♠ R 9 5 ♦ 7	

Atu este pica şi mâna este la Sud. În mod normal, Vest este ferm convins că va face două levate de atu, dar se înşeală. Declarantul joacă ♦7 şi supratăie ♠7 pus de Vest cu Valetul de pe masă, de unde continuă cu ♥ 8 pe care îl taie în mână cu Riga.

Indiferent dacă Vest supratăie (obligat să intre apoi în furşeta declarantului) sau nu, el nu va putea câştiga mai mult de o levată.

3. Sau :

	♠ A 3 ♦ 5	
♠ R V 8	┼	♠ 10 5 ♥ D
	♠ D 9 2	

Atu pică şi jocul porneşte de la mort. În mod normal, flancul are două levate de atu de pretins, dar nu şi când declarantul cere de la mort ♦5.

Nu are nici o importanță dacă Est încearcă să tulbure apele tăind, cu 10 sau cu 5, sau defosează. În primul caz este supratăiat, şi Vest este prins în furşeta combinată. Iar dacă Est defosează, este suficient ca Sud să taie cu ♠ 2.

4. Final de joc şi plasare de mână la atu :

♠ D 10 9	┼	
	♠ R V 7	

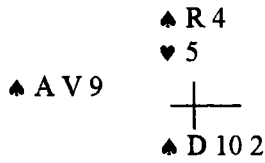
Declarantul joacă ♠7 iar Vest, câştigând, este obligat să revină în furşetă.

5. În cadrul tehnicilor de dispariție a unei levate de atu poate fi inclusă şi o manevră condusă *en passant* :

	♠ A 7 3 ♥ 5 ♦ 10	
fără importanță	┼	♠ 10 9 ♦ D V 9
	♠ 6 5 ♦ R 7 6	

Atu caro şi declarantul mai are nevoie de trei levate, deşi aparent sunt două perdante de atu şi una de pică. Trage Riga de atu, trece la mort cu pică la As şi joacă cupa. Dacă Est taie, Sud defosează. Dacă nu o face, declarantul îşi realizează un atu *en passant*.

6. O combinație între o manevră în atu și o plasare de mână :

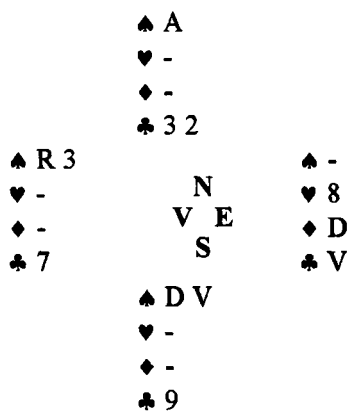


Atu este pica și de la mort se cere cupă, tăiată cu Dama. Vest nu are ripostă și se va mulțumi cu o singură levată.

Smother play

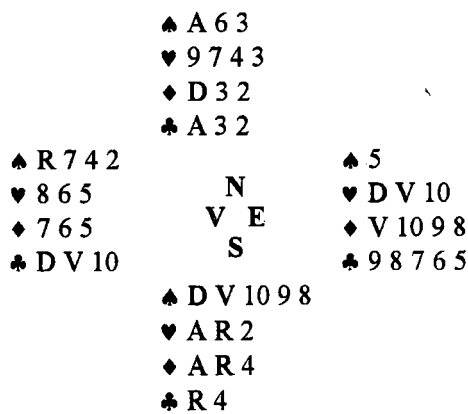
Este o manevră extraordinar de spectaculoasă, care este prezentată în mai toate cărțile de bridge, doar pentru a savura subtilitatea unei astfel de tehnici, deși practic poți să aștepți o viață întreagă să ai ocazia să o aplici la masa de joc, poziția fiind extrem de rară. În mod miraculos, diavolesc, o levată certă a flancului dispare în fum, într-un final de joc obținut de declarant printr-o plasare de mână.

Iată o matrice tip, cu atu pică :



Declarantul mai are nevoie de două levate și, în afara perdantei de treflă, pare evident că o levată de atu ar mai fi de cedat (Riga în doi la Vest, față de Asul sec). Dar când Sud cedează Estului mâna pe treflă, pe returul acestuia, la levata următoare, Riga de pică dispare în perdeaua de fum creată de Sud.

Să urmărim printr-un exemplu conduita învăluită în fum a jocului declarantului :



Contractul este de 6 ♠ şi primeşte atacul de Damă de treflă. Declarantul realizează că are o perdantă de cupă şi şlemul depinde de reuşita impasului de atu. Aşa că ia atacul cu Riga şi face de două ori impasul contra Regelui de pică. La al doilea impas, constată că Riga nu poate fi capturat, Asul de la mort rămânând sec.

Sud va continua cu As de treflă, tai de treflă, cele trei carale mari şi As-Rigă de cupă. Vest, până în acest moment, a răspuns. Urmează ♥2, şi Est câştigă, poziţia finală fiind :

	♠ A ♥ 9 7	
♣ R 7 ♥ 8	N V E S	♥ D ♦ V ♣ 9
	♠ 10 9 ♥ 2	

Pe orice retur, declarantul taie şi Riga de pică advers dispare în fum.

Dispariţia unei levate de atu, prin constrângere la tai

Declarantul joacă 5 ♣ şi, în afară de o pică, două levate de atu par a fi de pierdut. Dar există o poziţie de final în care, dacă ultimul adversar are de răspuns la culoarea cerută, partenerul va fi înghesuit. Urmăriţi jocul :

	♠ 10 9 8 7 6 ♥ 8 ♦ R D 7 ♣ A 9 5 3	
♠ A R V 4 ♥ D 9 7 6 ♦ 4 3 2 ♣ R 4	N V E S	♠ D 3 2 ♥ V 10 5 2 ♦ V 10 9 ♣ D 10 8
	♠ 5 ♥ A R 4 3 ♦ A 8 6 5 ♣ V 7 6 2	

Sud taie a doua pică atacată, joacă As, Rigă de cupă şi cupă tăiată, vine pe tai de pică în mână şi mai taie o cupă. Continuă cu trei tururi de caro terminând pe masă, pentru următorul final:

	♠ 10 ♣ A 9	
♠ V ♣ R 4	┼	♣ D 10 8
	♦ 6 ♣ V 7	

Când este cerută pica de pe masă, Est taie cu Dama şi, la penultima levată, revine ♣ 8. Declarantul citeşte perfect mâna şi pune mic, limitând astfel adversarii la o singură levată de atu.

Manevra în foarfecă (scissors coup)

Manevra, pe care inițial Culbertson o numise „lovitura fără nume", a fost ulterior rebotezată „*Scissors coup*" deoarece, precum o foarfecă, ea are scopul de a tăia, când poate fi executată, comunicația între flancuri. De fapt este o extindere a unui joc de evitare. Dacă declarantul întrevede riscul unui tai, el poate distruge comunicațiile între flancuri, împiedicând circulația de oferire a taiului, cu ajutorul unui joc de perdantă pe perdantă efectuat printr-o altă culoare. Un exemplu ilustrativ :

	♠ 10 9 8 ♥ 9 4 ♦ A V 6 5 ♣ D 9 6 2	
♠ R 4 3 2 ♥ A 8 7 ♦ 7 ♣ A R 10 8 7	N V E S	♠ A D 7 6 5 ♥ 6 5 ♦ 9 8 4 ♣ V 4 3
	♠ V ♥ R D V 10 3 2 ♦ R D 10 3 2 ♣ 5	

Sud joacă 4 ♥ şi primeşte atacul standard de As de treflă. După prima levată Vest contraatacă singletonul de caro.

Dacă declarantul ignoră riscul unui tai şi se repede să scoată atuurile, Vest ia cu Asul, îi trece mâna partenerului pe pică şi realizează taiul de caro. O cădere.

Pentru a preveni acest lucru Sud are la îndemână foarfecele ce taie comunicația.

La levata a doua, după ce a avut grijă să câştige la mort contraatacul, el trebuie să joace Dama de treflă (pe care nu o poate câştiga decât Vest), defosând din mână singletonul de pică. Legătura dintre adversari a fost astfel tăiată, eliminarea perdantei de pică pe Dama de treflă blocând transmisia spre mâna care poate oferi taiul.

Un alt exemplu de tăiere a comunicației printr-o manevră de perdantă pe perdantă :

	♠ 8 6 5 4 ♥ R 10 2 ♦ A 9 8 6 ♣ 5 4	
♠ A 9 ♥ V 8 7 6 ♦ 2 ♣ R V 10 8 7 2	N V E S	♠ R 2 ♥ 9 5 4 3 ♦ 5 4 3 ♣ A D 9 6
	♠ D V 10 7 3 ♥ A D ♦ R D V 10 7 ♣ 3	

Sud joacă un rezonabil contract de 4 ♠ la care ar avea de pierdut două atuuri şi o treflă, dar atacul Vestului cu ♦ 2, manifest un singleton, poate conduce la încă o levată pentru flanc, taiul.

Aşadar, pentru a împiedica Estul să câştige mâna şi să ofere astfel taiul, declarantul joacă Asul de cupă, apoi Dama, acoperită cu Riga, şi continuă cu decarul de cupă pe care defosează perdanta de treflă. Vest câştigă dar este în imposibilitate de a trece mâna partenerului, şi Sud nu va mai pierde decât cele două levate de atu.

TEHNICI DE EXPERT

Manevra lui Morton (Morton's Fork coup)

Cardinalul Morton era cancelar al regelui Henry al VII-lea şi, însărcinat fiind cu strângerea dărilor, era cunoscut ca unul ce storcea şi ultimele resurse ale contribuabililor. Politica sa se baza pe principiul că cei ce afişau opulenţă şi un trai bogat pot fi impuşi la biruri grele fiindcă dovedeau că au bani. Iar cei ce duceau un trai modest nu erau scutiţi nici ei deoarece Morton susţinea că dacă cheltuiesc puţin se cheamă că au bani puşi deoparte. Oricum o luau, contribuabilii erau obligaţi să suporte povara birurilor lui Morton.

De la acest episod istoric se trage numele unei manevre tehnice ce se aplică şi la bridge, unde o astfel de situaţie, în care flancul se găseşte într-o dilemă la care nu are soluţie de ieşire, se petrece deseori.

Să vedem printr-un exemplu cum operează această manevră, foarte frecventă, cunoscută sub numele de *Morton's Fork coup* şi pusă în valoare după unii autori de expertul american Milton Work.

	♠ A V 8 7 ♥ 5 3 ♦ A 9 5 4 ♣ D 7 5	
♠ 9 ♥ D 9 8 7 4 ♦ R D 10 3 ♣ A V 7	N V E S	♠ - ♥ R 10 6 ♦ V 8 7 6 2 ♣ 10 9 8 3 2
	♠ R D 10 6 5 4 3 2 ♥ A V 2 ♦ - ♣ R 6	

Sud joacă 6 ♠, după o deschidere de 1 ♥ în Vest. Acesta atacă Riga de caro, declarantul taie, scoate atuul flancului şi prezintă ♣ 6.

Soarta flancului este pecetluită. Dacă pune Asul, cele două perdante ale declarantului la cupă vor dispărea. Una se va defosa pe Asul de caro iar cealaltă pe Dama de treflă. Dacă pune mic, Dama de pe masă face levată, iar pe Asul de caro se va defosa Riga de treflă din mână, singura levată a flancului rămânând una de cupă.

Gambit

Gambitul, termen împrumutat de la şah, semnifică sacrificiul deliberat al unei levate, efectuat cu scopul de a câştiga levate ulterioare. În general este considerat ca o manevră psihologică, căreia îi cad victimă adversarii.

Expertul american Frank Vine a publicat o serie de articole admirabile despre implicaţiile survenite ca urmare la capcana gambitului în relaţiile dintre adversari şi în deteriorarea randamentului lor în donele următoare.

Un exemplu de gambit oferit adversarilor, cu scopul de a obţine acces la mort, şi reacţia diverşilor E - V la „darul otrăvit" într-un turneu de perechi :

	♠ 9 7 2 ♥ 8 4 3 ♦ A R 8 7 ♣ 4 3 2	
♠ 8 ♥ 10 7 6 ♦ D 9 6 5 4 ♣ R 9 7 6	N V E S	♠ V 10 3 ♥ V 9 5 ♦ V 10 3 2 ♣ V 10 8
	♠ A R D 6 5 4 ♥ A R D 2 ♦ - ♣ A D 5	

Sud joacă 6 ♠, şi primeşte atacul pasiv de 8 de atu. Declarantul şi Estul acoperă pe rând, 9, 10 şi Damă.

Declarantul, încercând să-şi facă o venire pe masă la cele două carale majore pentru a-şi defosa treflele, joacă din mână 6 de atu şi, când Vest defosează, pune mic de la mort.

La una din mese Estul a câştigat levata cu Valetul şi jocul s-a încheiat. Returul de Valet de treflă a fost luat cu Asul, un atu mic la 7 şi defosarea treflelor pe carale, plus cupele 3 - 3, oferă şlemul.

La cea de a doua masă Est a suspectat el ceva şi a dat drumul picii mici jucate de declarant. Acesta a jucat cupele majore şi pe a 13-a a defosat de pe masă o treflă. Est nu a mai rezistat şi a tăiat. Şi aici şlemul s-a făcut.

Victorios s-a dovedit însă un jucător din Est care nu a acceptat nici oferta de atu mic şi nici taiul cupei majore, defosând şi el o treflă. Declarantul a jucat As şi Damă de treflă, câştigată cu Riga. Urmărind defosele partenerului, Vest a continuat treflă şi Est a supratăiat mortul, consemnându-se o cădere şi nereuşita gambitului încercat de declarant.

Manevra lui Pitt

Este un joc de deblocare cunoscut încă de pe vremea whist-ului, caracterizat printr-un impas efectuat împotriva adversarului din stânga, combinat cu o reducere de atu în mână, făcută cu scopul de a permite defosarea pe ultimul atu de la mort a unei cărți care blochează o culoare liberă de pe masă.

Dona lui Pitt arăta astfel :

	♠ V 9 8 6 ♥ 8 6 3 ♦ 8 6 5 4 3 2 ♣ -	
♠ 10 4 3 2 ♥ 9 5 ♦ R D ♣ D 9 8 5 2	N V E S	♠ D ♥ A D V 10 7 2 ♦ 10 7 ♣ A V 7 4
	♠ A R 7 5 ♥ R 4 ♦ A V 9 ♣ R 10 6 3	

Sud joacă 4 ♠ după ce, în cursul licitației, Est a licitat cupa. Vest atacă ♥ 9, luat cu Asul de Est, care revine culoarea.

Declarantul câștigă și trage Asul de pică, pe care deblochează ♠ 8 de la mort, pentru a menține în mână o poziție de impas contra picilor lungi de la Vest. Est pune Dama de pică. Urmează As de caro și caro, cu speranța, confirmată, a unui partaj cu soț. Vest câștigă și contraatacă treflă. Pitt defosează de la mort și lasă levata Estului. Acesta revine cupă, pe care declarantul o taie cu Riga și începe impasele de atu contra Vestului. ♠7 trece, și ♠ 5 spre furșeta V-9. Pe ultima pică, care extrage atuul de la flanc, aruncă din mână caroul care blochează culoarea liberă a mortului și restul de levate îi aparțin.

Manevra vieneză (Coup de Vienne)

Pentru ilustrare ne vom servi chiar de dona originară, jucată într-o partidă de whist într-o cafenea și prezentată în 1863 în presa vieneză.

Tehnica este una de strâmtorare, precedată de o deblocare spectaculoasă.

Pentru executarea ei este necesar ca adversarul supus strâmtorării, cel care deține cartea de amenințare, să fie obligat să defoseze primul, scopul loviturii vieneze fiind să transfere amenințarea în cealaltă mână.

În realitate este o manevră de pregătire a unei strâmtorări care, pentru nivelul tehnic actual al jucătorilor, nu prezintă o dificultate insurmontabilă, dar care atunci când a fost executată, cu mai bine de 130 de ani în urmă, părea senzațională. Iată dona :

	♠ A D ♥ 2 ♦ A D 7 6 4 3 ♣ A R D 3	
♠ 9 8 7 5 4 2 ♥ 8 4 ♦ R 9 ♣ V 10 9	N V E S	♠ R 6 ♥ 10 9 7 6 5 ♦ V 10 8 ♣ 8 6 5
	♠ V 10 3 ♥ A R D V 3 ♦ 5 2 ♣ 7 4 2	

Contract : 7 FA. Atac : Valet de treflă.

Declarantul câştigă levata şi se decide să încaseze toate treflele de la mort. Pe ultima, Est începe să fie strâmtorat deoarece:

- dacă defosează caro, culoarea mortului devine majoră, după reuşita impasului la Rigă.
  dacă defosează o cupă, ultima cupă a declarantului devine majoră.
- dacă defosează pică, eliberează două levate pentru adversari.

S-a decis să defoseze o cupă, de fapt cea mai bună soluţie şi cea mai mică nenorocire, deoarece nu majora decât încă o levată – care nu asigura încă contractul advers.

Sud defosează o pică pe a patra treflă. În acest moment, dacă declarantul se decide să continue cu cupele câştigătoare, el nu va putea face jocul deoarece Est, care defosează după mort, îşi va putea dirija defosa în funcţie de cele precedente ale mortului.

Declarantul trebuie, şi aşa a şi procedat, să deblocheze Asul de pică (aceasta este de fapt manevra vieneză) pentru a-şi crea în mâna proprie, care deţine Valetul de pică, o ameninţare ce va funcţiona împotriva Regelui.

A tras deci Asul de pică, după care a defilat cupele, defosând de la mort şi Dama de pică, şi s-a ajuns la următoarea poziţie finală de patru cărţi :

	♠ - ♥ - ♦ A D 7 4 ♣ -	
♠ 9 8 ♥ - ♦ R 9 ♣ -	N V E S	♠ R ♥ - ♦ V 10 8 ♣ -
	♠ V ♥ 3 ♦ 5 2 ♣ -	

Pe ultima cupă Est este inexorabil schizat pică-caro, deoarece :

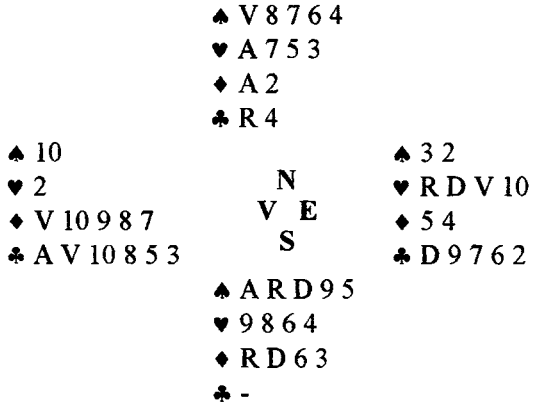
- dacă defosează Riga de pică, va majora Valetul Sudului care, după ce îl va trage, va face impasul de caro asigurându-şi restul de levate.
- dacă defosează caro, toate caralele mortului se majorează, după ce impasul la Rigă reuşeşte şi se joacă şi Asul.

Să-i zicem *Wunderschön!* anonimului cărţaş vienez.

Manevra scamatorului

Sub acest nume este cunoscută o manevră de perdantă pe perdantă combinat cu o plasare de mână, pe urma căreia dispar două perdante, la fel ca într-un număr de prestidigitație.

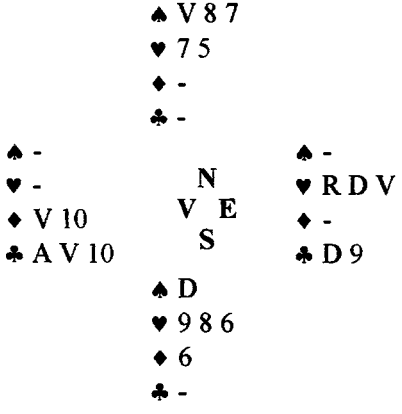
Executarea ei îl constrânge pe adversar să revină în tai-defosă.



Sud joacă 6 ♠ şi primeşte atacul de ♥ 2, aparent un singleton.

Se pare că există două perdante de cupă, dar să nu ne grăbim cu concluziile.

Declarantul va manevra, după câştigarea atacului cu Asul, astfel : va tăia în mână cele două trefle de la mort, combinat cu extragerea atuurilor. Va încasa şi cele trei carale câştigătoare, pentru a ajunge în următoarea poziție finală :

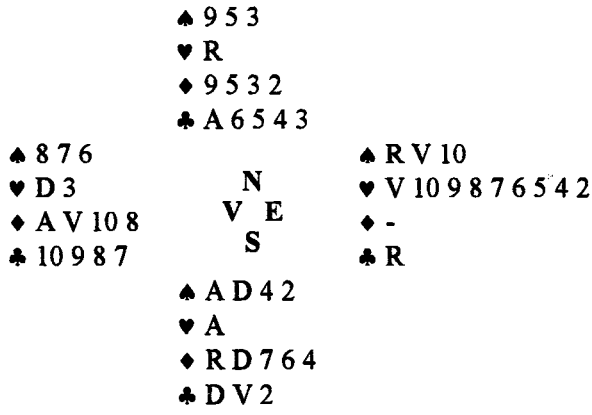


Sud joacă caroul perdant din mână, cu care plasează mâna Vestului, de la mort defosând o cupă. Vest nu mai poate reveni decât în culorile minore, în tai-defosă, permițând declarantului să arunce de la mort încă o dată cupă şi să taie în mână.

Manevra lui Robert

Este botezată după numele expertului maghiar Robert Darvas a cărui carte, *Right thrqugh the pack,* este în topul celor mai citite şi iubite cărți de bridge, şi a fost jucată de el la Viena contra campionului austriac Dr.Stern, care a făcut-o publică.

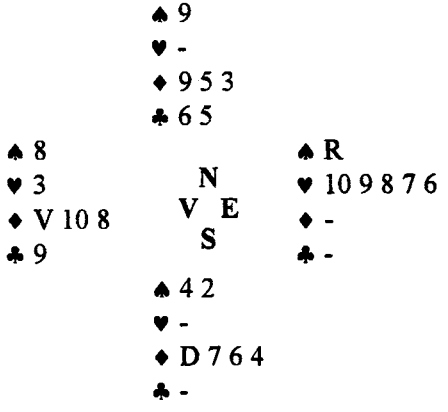
Ştiut fiind că Darvas era unul din cei mai mari creatori de done complicate, pare mai degrabă o compoziţie decât un caz real, dar beneficiul dubiului nu ne poate împiedica să nu o admirăm şi să o încercăm, dacă se va ivi o asemenea ocazie. Este tot un final de joc asemănător manevrei în dublu tai, propice unei reduceri de atu din mâna lungă, făcută în scopul constrângerii flancului de a oferi o levată de atu în plus.



Sud joacă 4 ♦ contrate şi Vest atacă Dama de cupă, şi Rigă, Valet, As cad în aceeaşi levată.

Urmează Riga de caro la Asul Vestului şi manque în Est. Contraatac de treflă.

Robert, care văzuse un Rigă sec, şi-a dat seama că singura speranţă ar fi să mai găsească unul la fel. A pus Asul, a căzut Riga, şi a putut face impasul de pică. Reuşit. A încasat şi Asul, a tras cele două trefle majore şi, având acum lectura cărţilor reconstituită, a cedat mâna cu pică Estului.



În mână cu Riga de pică, Est revine cupă. Sud taie din mână cu ♦ 4 şi suprataie la mort cu ♦ 5. Taie o treflă de la mort cu ♦ 6 şi prezintă ultima pică.

Vest, pentru a împiedica mortul să taie cu ♦ 9, ar trebui să taie cu decarul, dar acum se creează furşeta de caro mână-mort care-l împiedică să mai facă vreo altă levată.

10.

SCHIZELE

Ce este o schiză? – Ce condiţii se cer? – Cum funcţionează o schiză? – Manevre ajutătoare – Principalele tipuri de schiză (poziţională directă – simplă automată – prin tai – dublă – triplă – la atu) – Apărarea împotriva schizelor

Ce este o schiză ?

Schiza este o tehnică de joc care constrânge un adversar să defoseze o carte câştigătoare sau o gardă esenţială a unei cărţi.

Vreme îndelungată schizele, numite şi jocuri de strâmtorare, au fost considerate ca fiind apanajul experţilor, mulţi jucători apreciindu-le ca excesiv de dificile. În realitate ele sunt mai greu de recunoscut decât de executat, şi nu de puţine ori jucătorii începători ajung să realizeze o schiză fără să-şi dea seama ce se întâmplă. În prezent strâmtorarea adversarului, ca o tehnică aducătoare de levate, face parte în mod curent din repertoriul bridge-istic.

Concret, schiza este acea manevră prin care declarantul îşi pune un adversar, câteodată pe ambii, în situaţia de a defosa o carte câştigătoare, promovând una de rang inferior deţinută de el. Această constrângere la defose se petrece în timpul defilării unei culori libere, şi aplicarea manevrei, cel puţin în formula cea mai simplă, nu prezintă o dificultate majoră. Având asimilate noţiunile teoretice privind executarea manevrei şi identificând mâinile care se pretează unei astfel de tehnici, realizarea unei schize devine facilă.

Termenul de schiză a fost introdus în vocabularul de bridge de americanul Sidney Lenz. Ea face parte din categoria jocurilor de final, ce au loc în general la ultimele treipatru cărţi. Strâmtorarea adversarilor conduce de obicei la obţinerea unei levate suplimentare, mai rar a mai multor levate. Exceptând cazurile când o schiză poate fi evitată în fazele de început ale jocului, prin defose, atacând venirile vitale sau distrugând ameninţarea, în cea mai mare parte a cazurilor jucătorul care suportă schiza este o victimă fără scăpare a compresiunii la care este supus.

Schiza se produce în momentele în care unul, sau ambii adversari, având mai mult de o culoare de protejat, sunt forţaţi să facă defose care conduc la abandonarea controlării culorii critice. Cel mai des este vorba de exact două culori pe care un adversar încearcă a le proteja. Când un singur adversar este în această situaţie, avem de-a face cu o schiză simplă, când ambii sunt strâmtoraţi, schiza este dublă.

Frecvenţa jocurilor în care sunt prezente distribuţii ce se pretează unor jocuri de strâmtorare este de aproximativ 10 %, dar de fapt sunt şi mai puţine cazurile în care ele sunt aplicate efectiv. Referitor la frecvenţa relativă a diverselor tipuri de schiză, după o statistică a lui E.Wolfe, avem următoarele date :

- schize simple, directe, în două culori 48 %
- schize simple automate în două culori 40 %

- schize duble 6 %
- schize triple 2 %
- restul combinațiilor 4 %

Din examinarea datelor rezultă că schizele simple acoperă aproape 90 % din cazuri, şi de aceea ne vom ocupa de ele în amănunt.

Ce condiții se cer pentru instaurarea unei schize ?

Cele cinci elemente esențiale, care trebuie întrunite pentru ca o schiză să funcționeze, sunt :

1. ***Identificarea*** adversarului supus amenințării strâmtorării (uneori ambii), singurul posesor al cărților superioare.
2. ***Posesia cărților de amenințare*** , inferioare cărții adversarului dar susceptibile de a deveni câştigătoare dacă acesta este constrâns să defoseze.
3. ***Cartea schizantă***, respectiv posesia unei cărți majore dintr-o culoare pe care adversarul nu o are şi care îl determină să defoseze ținerea din culoarea critică.
4. ***Veniri***, înțelegându-se prin aceasta posibilitatea declarantului de a face legătura cu mâna în care s-a găsit cartea de amenințare care a devenit majoră.
5. ***Timing*** perfect coordonat de impunerea manevrei. Aceasta presupune cedarea levatelor admise mai puțin una, dezbrăcarea adversarilor de posibilitatea de a mai defosa o carte nefolositoare, pentru ca aceştia să nu mai aibă decât cărți „active", asigurarea circulației prin plasarea jocului în mâna potrivită atunci când se trage cartea schizantă şi legătura cu mâna în care se găseşte amenințarea.

Pentru ca o schiză să funcționeze s-a spus că este necesar ca restul levatelor declarantului, mai puțin una, să fie câştigătoare. În acest scop declarantul trebuie să cedeze adversarilor, în stagiile premergătoare, levatele pe care le poate pierde până la limita permisă de contract, mai puțin una.

Acest proces de reducere al numărului de perdante, la faza care să-i permită declarantului declanşarea schizei, se numeşte „rectificarea numărătorii", şi el elimină posibilitatea flancului de a furniza fără constrângere vreo carte în timpul manevrei.

Este evident că, în impunerea schizei adversarului, trebuie să se extragă culorile laterale în care acesta ar putea defosa. Prin rectificarea numărătorii adversarul trebuie constrâns la ***a nu mai avea decât cărți active***, fără cărți nefolositoare de care s-ar putea dispensa.

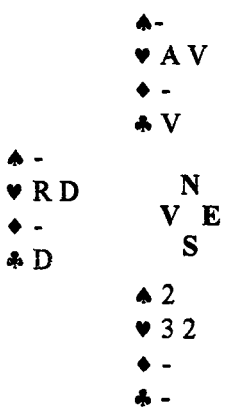
În mai toate schizele, distrugerile sunt provocate atunci când declarantul joacă ultima sa carte câştigătoare (neimplicată în schiză). În schizele poziționale, amenințările sunt întotdeauna după victimă, şi ele sunt efective deoarece adversarul trebuie să defoseze înaintea mânii cu amenințarea.

Aşadar, ca să poată fi schizat un adversar, trebuie identificate două culori care ar putea fi controlate de către acesta iar apoi, obligându-l la defose, să fie adus în situația de a nu mai putea menține garda ambelor culori.

Cum funcționează o schiză ?

Pentru a înțelege procesul, vor fi prezentate câteva poziții tip :

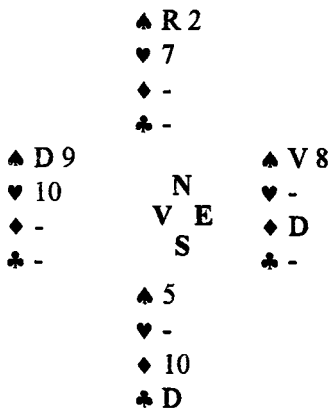
Schiză simplă directă



Teoretic declarantul are o perdantă de cupă. Dar când joacă ♠2 major, Vest este iremediabil schizat, pentru că defosa lui transformă automat o perdantă din mâna mortului în carte câştigătoare.

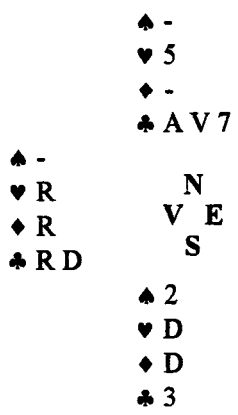
În acest caz, un singur adversar este schizat.

Schiza dublă



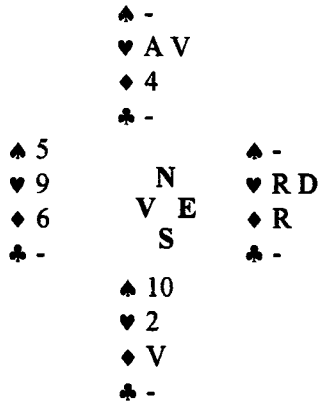
La jucarea Damei de treflă majore, Vest trebuie să degardeze pica, pentru a păstra controlul la cupă. De la mort se va duce aşadar cupa, care nu mai este necesară drept carte de ameninţare.
La rândul său, Est, ca să păstreze controlul de caro, va fi obligat să renunţe şi el la pică, şi astfel cele două pici ale mortului devin majore.
Vest a fost schizat pică-cupă, iar Est pică-caro.

Triplă schiză sau schiză progresivă



Când Sud joacă ♠ 2 (cartea schizantă), Vest, ca să nu majoreze treflele, va defosa un Rigă roşu, iar Sud va defosa de la mort cupa perdantă.
Va continua apoi cu Dama devenită majoră (jucând culoarea defosată de Vest) şi îşi va strâmtora a doua oară adversarul, care nu mai poate rezista.

Clarificarea termenilor de „amenințare" și „carte de circulație" :



În acest final de trei cărți, amenințările împotriva Estului sunt atât Valetul de caro din mână, cât și Valetul de cupă de la mort.
Când Sud joacă ♠10, defosând de la mort ♦ 4, Est nu rezistă, ori renunță la Riga de caro, ori la garda de cupă.
Valetul de caro este carte de amenințare, As-Valet de cupă este numit o dublă amenințare iar ♥ 2 este cartea de circulație.

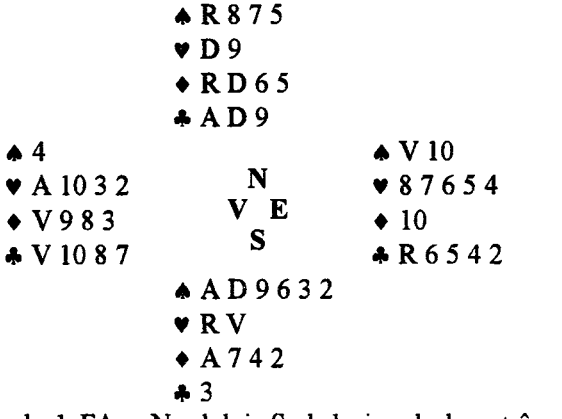
Iată câteva exemple de cărți de amenințare :

A V = Valetul este amenințare împotriva adversarului care posedă Rigă-Damă.
A R 9 = 9 este amenințare împotriva adversarului care deține Damă-Valet-decar.
A R D 3 = 3 este amenințare pentru adversarul care are Valet-decar în patru, fără patru cărți la partener.

Manevre ajutătoare pentru instaurarea schizei

În marea majoritate a cazurilor, instaurarea schizei vine de la sine, s-ar putea spune. Cedând perdantele și rectificând numărătoarea, se trag toate levatele câștigătoare și, dacă schiza este posibilă, ea se va materializa. În unele situații însă, amenințările nu sunt păzite de același jucător, și pentru ca schiza să opereze, ele trebuie izolate într-o singură mână. Acest lucru se poate face fie transferând amenințarea, fie izolând-o.

Transferul amenințării

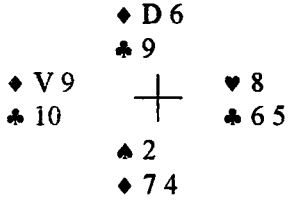


După o deschidere de 1 FA a Nordului, Sud devine declarant în contractul de mic șlem de pică. Vest atacă Valetul de treflă.

Declarantul vede că nu vor fi probleme dacă va găsi caroul 3 - 2, aşa că ia atacul cu Asul şi extrage atuurile adverse. Apoi joacă Dama de cupă, pe care Vest o câştigă şi continuă cupa.

Levata la care avea drept flancul a fost cedată, aşa că Sud trece la controlul caroului, jucând Asul şi Riga, dar ceea ce constată nu este plăcut. O schiză simplă ar putea fi impusă, dacă acelaşi jucător (Vest, care ţine caroul) ar avea şi Riga de treflă, dar din atac se pare că acesta este la Est.

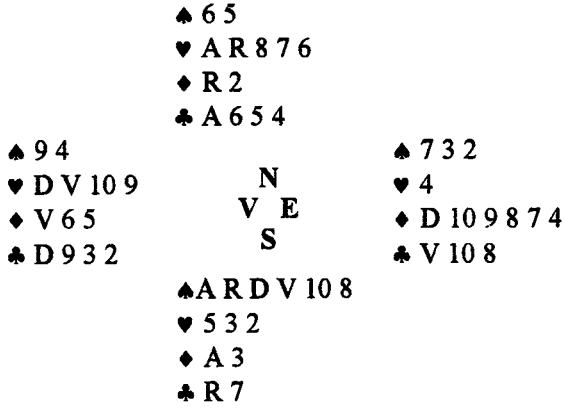
Aşa că declarantul îşi propune să transfere Vestului ameninţarea, din atac presupunându-se că deţine şi decarul de treflă. Joacă deci Dama de treflă. Est trebuie să acopere, ca să nu ofere defosă de caro Sudului, şi este tăiat în mână. Declarantul şi-a creat astfel ameninţarea de treflă cu 9, transferând şi această culoare în grija aceluiaşi jucător. Urmează defilarea atuului şi, la ultimele trei cărţi, situaţia va fi :



Ultima pică este pusă pe masă şi Vest nu mai poate găsi o defosă care să împiedice contractul.

Izolarea ameninţării

În încercarea de a găsi un adversar care să fie singurul care gardează culorile de ameninţare, se vor întâlni cazuri în care una din culori ar putea fi protejată de ambii adversari. Să vedem cum se rezolvă o astfel de situaţie :

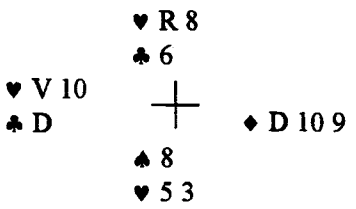


Atacul, contra 7 ♠, este Dama de cupă.

Marele şlem de pică ar fi fost imbatabil dacă declarantul ar fi avut o cupă mai puţin şi un caro mai mult.

Contractul nu poate reuşi decât prin schiză. Care sunt culorile lungi care ar putea constitui o ameninţare ? Cupa şi trefla. Execuţia loviturii, după extragerea atuurilor, este următoarea : Rigă-As de treflă şi treflă tăiată. După al treilea tur de treflă numai unul din

adversari o are pe a patra, şi declarantul speră ca Vest să fie acela, adică adversarul care protejează şi cupa. Continuă cu Rigă şi As de caro şi trage picile până la ultima. Poziţia ultimelor trei cărţi este :

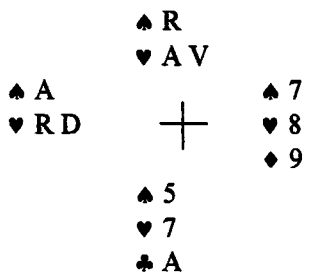


Pe ultima pică, Vest nu poate rezista.
Tăind o treflă, declarantul a executat ceea ce se numeşte izolarea ameninţării, prin aducerea ei în aceeaşi mână cu deţinătorul cupelor.

Cum arată principalele tipuri de schiză?

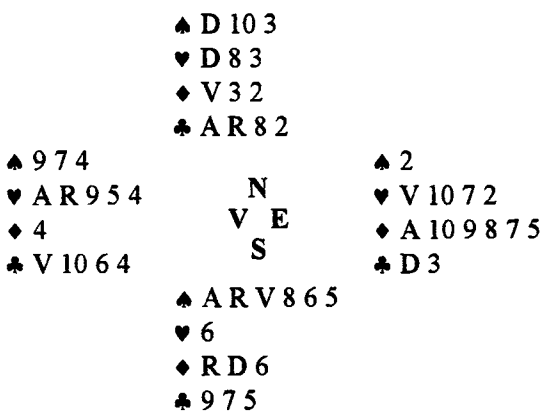
1. Schiza simplă poziţională directă

Este cea care operează împotriva unui singur jucător ; acesta se găseşte după cartea schizantă şi înaintea ambelor cărţi de ameninţare, ceea ce permite declarantului să defoseze dependent de defosa adversarului. Matricea tip este :



Într-o astfel de poziţie, flancul este prins în capcană de cartea schizantă (Asul de treflă) şi nu poate menţine garda.
Declarantul nu trebuie decât să urmărească dacă a apărut cartea care poate să-i bată ameninţarea, în speţă Asul de pică, sau, dacă nu a apărut, va funcţiona ameninţarea dublă de As-Valet.

Iată şi un exemplu complet :



Sud joacă 4 ♠. Vest atacă Asul de cupă (din As-Rigă), după care contraatacă ♦ 4. Est ia cu Asul şi îi dă un tai. Vest iese treflă, conform dorinţei partenerului, care a returnat mic de caro.

Numărând levatele perdante, totalul este deja patru, după necazul pricinuit de taiul de caro. Sigura şansă rămânea cea a schizei, deoarece au fost cedate cele trei levate ce se cuveneau adversarilor.

Ce cărţi de ameninţare există ? Dama de cupă ar fi una, iar cea de a doua furşeta Rigă-8 de treflă, cu condiţia ca Vest să aibă patru trefle, şi nu Est să fie cel ce controlează culoarea.

Sunt trase fără excepţie toate atuurile, reţineţi expresia „ultima carte schizează adversarul", în cazul de faţă ultima pică. Jucătorii neexperimentaţi sunt refractari în a se despărţi de preţiosul atu, dar uneori este esenţial.

Poziţia finală este cea din diagramă :

	♠ - ♥ D ♦ - ♣ R 8	
♠ - ♥ A ♦ - ♣ V 10	N V E S	♠ - ♥ V ♦ 10 ♣ D
	♠ - ♥ - ♦ R ♣ 9 7	

Riga de caro este cartea schizantă.
Vest nu mai poate defosa fără a oferi jocul.

2. Schiza simplă automată

Într-o astfel de schiză, câte o ameninţare se află în fiecare mână, şi anume : o ameninţare în mâna care are şi cartea schizantă, şi o dublă ameninţare în cealaltă mână, unde există şi o carte nefolositoare, ce poate fi zvârlită pe schizantă. Matricea tip este :

	♠ A V ♥ 7 ♦ - ♣ -	
♠ 9 8 ♥ - ♦ 5 ♣ -	N V E S	♠ R D ♥ A ♦ - ♣ -
	♠ 2 ♥ R ♦ - ♣ A	

Când Asul de treflă operează, de la mort se defosează cupa, iar Est suferă în tăcere şi nu are salvare. Pe masă îl ameninţă As-Valet de pică, iar în mână declarantul are Riga de cupă.

Şi un exemplu în care o schiză automată este preferabilă unui impas, care nu are şansă – cartea impasabilă fiind sigur la cel care a deschis. Dona se prezintă astfel:

	♠ D 4 ♥ 8 5 4 ♦ A D 10 9 3 ♣ A 6 3	
♠ 9 3 ♥ A 3 2 ♦ V 6 5 4 ♣ 10 9 8 5	N V E S	♠ A R V 8 6 2 ♥ 7 6 ♦ R 8 7 ♣ 7 4
	♠ 10 7 5 ♥ R D V 10 9 ♦ 2 ♣ R D V 2	

Licitaţia :

Est	*Sud*	*Vest*	*Nord*
1 ♠	2 ♥	pas	3 ♥
pas	4 ♥		

Vest atacă ♠ 9 la Valetul Estului. Acesta returnează atu şi Sud câştigă.

Încercând să taie o pică, declarantul continuă pica. Est ia cu Riga şi revine iar cupă, câştigată cu Asul de către Vest care joacă şi a treia pică.

Poate reuşi impasul de caro ? Categoric nu, punctele restante sunt la deschident. Ar putea fi tăiat un caro şi, dacă Riga era în doi, se majorează Dama (cu Riga în trei, nu sunt suficiente veniri la mort).

Dar cea mai frumoasă soluţie rămâne o schiză care, iată, este posibilă, datorită decarului de pică şi a ameninţărilor de caro. Nu este nevoie decât de jucarea tuturor câştigătoarelor la treflă, urmate de cupă. Finalul de trei cărţi va fi :

	♦ A D 10	
♦ V 6 5	┼	♠ A ♦ R 8
	♠ 10 ♥ 9 ♦ 2	

Când se trage ♥ 9, Est este schizat şi ultimele două levate vor aparţine declarantului, fie cu As-Damă de caro, fie cu decarul de pică şi Asul de caro.

3. Schiza prin tai

În general, în jocurile de schiză atuurile s-au limitat la a tăia cărţile mari ale adversarilor şi la a izola ameninţările.

Uneori însă atuurile pot juca un rol mult mai activ, servind la obţinerea unei a doua cărţi schizante, prin fărâmiţarea unei duble ţineri a adversarului.

Exemple tip :

1.

	♠ R 7 ♥ A ♦ - ♣ A	
♠ 8 ♥ 10 8 ♦ - ♣ 9	N V E S	♠ A 9 ♥ R D ♦ - ♣ -
	♠ - ♥ V 4 ♦ 10 ♣ 2	

Atu este caro.
Când declarantul joacă treflă la As, Estul nu are salvare. Ori rămâne cu Asul sec de pică - caz în care pica mică a mortului este tăiată, majorând Riga, circulația fiind asigurată de Asul de cupă - ori defosează unul din onorii de cupă, promovând Valetul (la care se va ajunge prin tai de pică, după ce în prealabil a fost tras Asul de cupă).

2.

	♠ D 3 ♥ 10 ♦ A ♣ -	
♠ 7 ♥ 8 ♦ 10 6 ♣ -	N V E S	♠ A 8 ♥ - ♦ R D ♣ -
	♠ - ♥ 6 5 ♦ V 3 ♣ -	

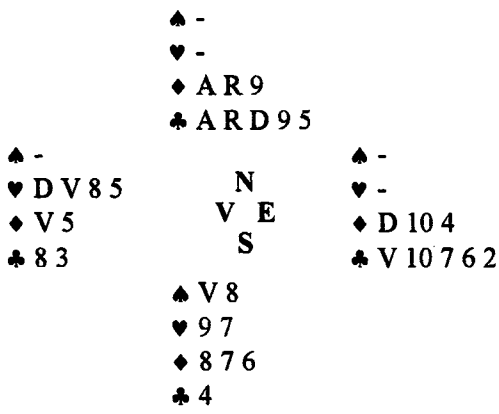
Atu cupă.
Când declarantul joacă cupă la decar, Est păţeşte ca în exemplul precedent. Indiferent din ce culoare defosează, restul levatelor vor aparţine Sudului. Defosează pică, Sud taie o pică şi se duce la pica majorată a mortului cu Asul de caro. Defosează caro, face bun Valetul. Declarantul trage Asul de caro şi vine în mână cu tai de pică.

Să urmărim un astfel de caz concret :

	♠ 9 4 3 ♥ 2 ♦ A R 9 2 ♣ A R D 9 5	
♠ A D 6 ♥ R D V 8 5 4 ♦ V 5 ♣ 8 3	N V E S	♠ 2 ♥ A 10 3 ♦ D 10 4 3 ♣ V 10 7 6 2
	♠ R V 10 8 7 5 ♥ 9 7 6 ♦ 8 7 6 ♣ 4	

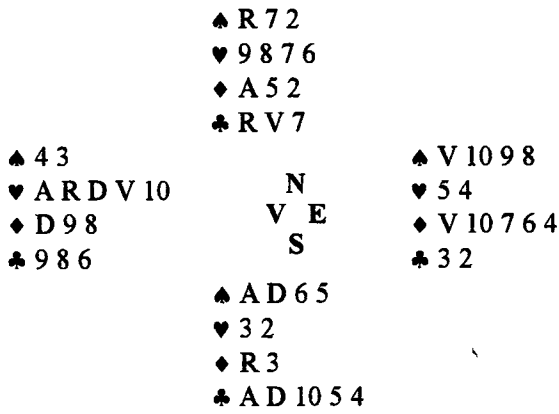
Contract : 4 ♠. Atac : Rigă de cupă.
Est preia cu Asul şi revine atu. Vest îşi face Dama, trage şi Asul şi apoi şi a treia pică, privându-l pe declarant de posibilitatea de a tăia vreo cupă la mort.

Sunt nouă levate, şi cea de a zecea ar fi simplă dacă trefla ar fi 4 - 3, dar există pericolul ca Est să aibă lungime în culoare. De aceea declarantul temporizează şi mai joacă un atu, de la mort defosând caro. S-a ajuns în următoarea poziţie:



Când pe următoarea pică se aruncă caroul, Est este confruntat cu dilema : defosează o treflă, făcând ca trefla mortului să poată fi majorată printr-un tai, sau aruncă un caro, majorând ♦ 8 din mâna declarantului.

4. Schiza dublă

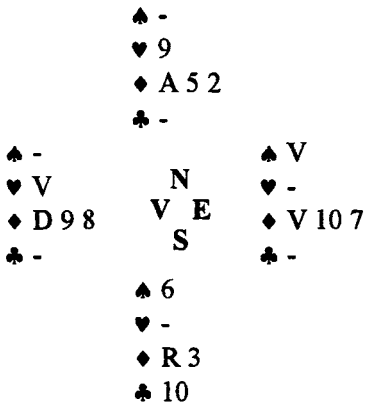


Sud joacă 5 ♣. Vest debutează cu trei tururi de cupă, la al treilea Est nu mai răspunde, declarantul taie şi scoate atuurile adverse.

În acest moment jocul n-ar avea probleme dacă picile ar fi 3 - 3, dar pare imposibil după ce Est a arătat dubletoanele de cupă şi atu.

Declarantul încearcă pica, şi trage Rigă, Damă şi As. După cum a prevăzut, cel care nu mai răspunde este Vest.

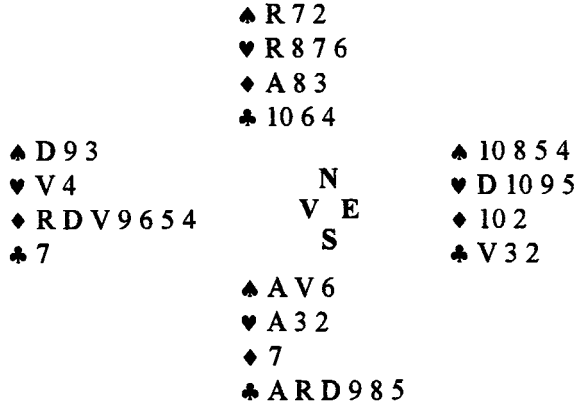
Poziţia finală arată astfel :



Pe ultimul atu, ambii adversari vor fi schizaţi, trebuind să ţină câte o culoare, nu o pot păzi şi pe a treia.

Pe ♣ 10 Vest se desparte de un caro, Sud aruncă cupa, iar Est, care trebuie să controleze pica, se desparte şi el de un caro. Şi astfel minusculul ♦ 2 face ultima levată.

Să urmărim un al doilea astfel de exemplu, în care jucătorii din flanc, obligaţi să gardeze culorile roşii, fiind supuşi unei strâmtorări, nu vor putea controla cea de a treia culoare, pica.



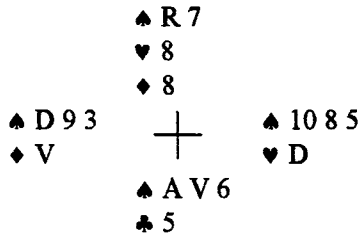
Licitaţia :

Vest	*Nord*	*Est*	*Sud*
3 ♦	pas	pas	5 ♣
pas	6 ♣		

Atac : Riga de caro.

Examinând mortul, doar unsprezece levate certe pot fi numărate. Cea de a douăsprezecea ar putea veni fie de la impasul de Damă de pică, fie mizând pe o distribuţie 3 - 3 a cupelor, fie de la o schiză. O dublă schiză, dacă unul din jucători trebuie să ţină caroul iar celălalt cupa, nici unul nu va putea garda pica.

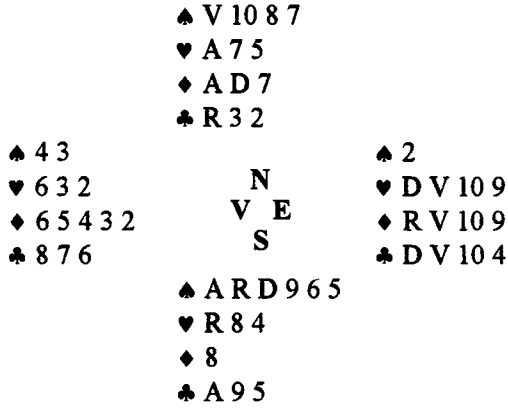
Aşa că declarantul, pentru a rectifica numărătoarea, a pus mic pe atac şi a luat cu Asul a doua levată, din mână defosând o cupă. După ce a scos atuurile, a testat cupa, jucând As-Rigă şi tai la al treilea tur. Dar culoarea nu era 3 - 3 şi cupa mică nu s-a majorat. Aşa că a mai tras o dată atu, ajungând în următoarea poziţie finală :



Când joacă ultima treflă, Vest, obligat să țină caroul, s-a despărțit de o pică. Declarantul a defosat caroul inutil iar Est, la rândul lui dator să păstreze cupa, a defosat şi el o pică. Prin urmare, nici unul din adversari nu mai controlat pica, şi cel de al treilea tur de pică a revenit declarantului, indiferent de poziția Damei (rămasă în doi şi, în realitate, neimpasabilă).

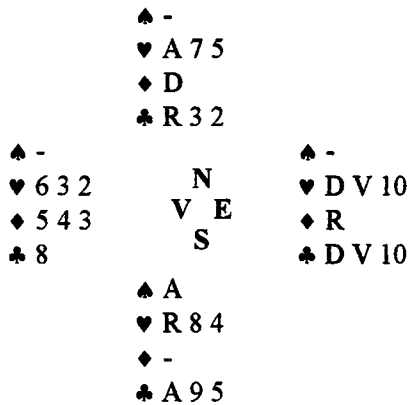
5. Schiza triplă

Este denumită şi progresivă, sau repetată, deoarece trei cărți de amenințare, care funcționează împotriva aceluiaşi adversar, îl sufocă succesiv.



În goană după senzațional Sud, în loc să joace un rezonabil contract de mic şlem de pică, dificil şi acela, se decide, după controlul prin Blackwood, să declare marele şlem pe FA, contrat cu plăcere de Est care însă, după cum se va vedea, are prea multă carte.

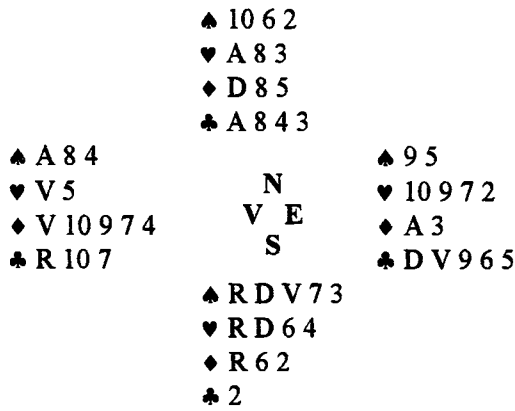
Vest atacă caro, declarantul pune Asul, impasul ratat ar aduce imediat căderea, şi defilează picile. În momentul în care o va trage pe ultima, situația arată astfel :



Vest defosează un caro, Nord o cupă, iar pe Est încep să-l strângă pantofii. Să presupunem că defosează o cupă. Declarantul trage Asul, Riga şi apoi ♥ 8, pe care de la mort defosează o treflă. A doua oară Est este strâmtorat ; dacă defosează o treflă (Riga de caro este exclus), Sud câştigă ultimele trei levate cu Rigă, As şi ♣ 9.

6. Schiza cu atu

Strâmtorarea unui adversar este destul de frecvent executată prin intermediul culorii de atu. Diagrama alăturată este semnificativă şi ilustrează perfect tehnica.



Contract: 4 ♠. Atac: Valet de caro.

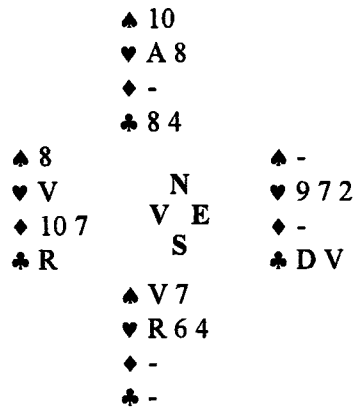
Fără acest atac, manşa nu ar fi prezentat probleme.

Est ia cu Asul şi revine 3-ul, atrăgând atenţia partenerului că era dubleton. Declarantul câştigă şi joacă din mână Riga de pică. Vest plonjează cu Asul şi continuă caro, oferind partenerului taiul cerut. Est revine cupă din secvenţă.

Declarantul nu mai poate pierde nici un joc, dar pentru aceasta este la cheremul partajului 3 -3 la cupă sau al atuului invers distribuit, caz în care i-ar rămâne un atu la mort pentru taiul cupei perdante.

Dar nici una din aceste condiţii nu este îndeplinită. Să abandonăm ? Nu este cazul deoarece, dacă ambele culori critice, cupa şi trefla, sunt controlate de acelaşi jucător, în speţă Est, el va putea fi schizat cu atu.

Cum a continuat declarantul jocul ? A luat returul în mână cu Dama, a tras Dama de atu sperând alt partaj şi a continuat cu As de treflă şi treflă tăiată pentru a crea următoarea poziţie finală :



Când declarantul joacă atu mic la decar, brusc pe Est îl apucă sughițul. Dacă se desparte de o cupă, culoarea-i liberă. Dacă aruncă o treflă, declarantul taie o dată treflă majorând 8-ul şi revine pe masă la Asul de cupă şi aruncă perdanta.

După cum ați remarcat, dacă dispozitivul se pune în funcțiune şi se potrivește, flancul nu poate face nimic iar declarantul îşi trece manşa la realizări. Condiția impusă presupune folosirea timingului corect în rezolvarea donei.

Care este apărarea împotriva schizelor ?

După cum s-a putut constata în majoritatea cazurilor, soarta celor supuşi strâmtorării este pecetluită şi ei nu se pot salva. Dar există şi situații în care, dacă un apărător atent a sesizat intenția declarantului de a efectua un joc de schiză, el poate încerca să scape de amenințare, prin intermediul câtorva principii de apărare ce se folosesc împotriva schizelor. Ele se referă îndeosebi la :

1. ***Atacarea imediată a venirilor vitale***, ştiind că reuşita schizei depinde de menținerea circulației între ambele mâini.

2. ***Necooperând*** la instaurarea amenințării, prin izolarea ei.

De pildă cu ARD105, la mort fiind patru cărți, şi ştiind că declarantul este singleton, nu este indicat să se continue culoarea şi să se dea ocazie declarantului să taie de două ori.

Întotdeauna flancul trebuie să încerce să nu lase declarantului cărți care ar putea exercita presiune. De pildă, la un joc de culoare, Vest are secvența respectivă şi a câştigat primele două levate :

	9 7 6 2		Dacă mai are o priză şi încă o culoare de protejat, va continua culoarea astfel încât să poată juca şi un al patrulea tur înainte de a fi strâmtorat.
A R D 10 5	┼	V 3	
	8 4		

Sau flancul se poate aranja astfel încât ambii parteneri să poată controla culoarea. Cazul tipic ar fi :

	V 5 4		Dacă după prima levată cu Asul, Vest continuă cu Riga, numai Est va deține amenințarea. Dacă în schimb va juca mic, ambii jucători vor avea ρ carte mai mare decât Valetul de la mort.
A R 3 2	┼	D 10 9 8 7	
	6		

3. ***Defosând***.

Când declarantul obligă la defose şi amenințări par a fi în ambele mâini, două reguli trebuie urmate :

* Când ambii jucători pot garda o dublă amenințare, se defosează mai degrabă din culoarea care se află în stânga, păstrând o gardă împotriva celei din dreapta.

* Când există o ameninţare formată din două cărţi, pe care ambii jucători o pot păzi, şi o ameninţare simplă pe care de asemenea ambii jucători o pot garda, jucătorul care este în dreapta dublei ameninţări trebuie să renunţe la păstrarea ei, concentrându-şi atenţia asupra păstrării controlului faţă de ameninţarea simplă.

4. ***Ruinând timingul*** pe care şi-l propune declarantul şi neasistându-l la construirea poziţiei.

De pildă la FA nu este indicat să se tragă buc-ul, a patra levată, decât dacă se ştie de unde va veni a cincia, deoarece această carte ar putea fi un debut de schiză care va acţiona împotriva partenerului. O astfel de situaţie apare deseori, şi principiul cere să fie protejată mâna partenerului, mai curând decât mâna proprie, fiindcă altfel nu se va face decât ceea ce se numeşte „lovitura dentistului", extracţia suportând-o fără anestezie partenerul. Iată şi exemplul :

	♠ 10 5 4 ♥ A 10 4 ♦ A D 4 ♣ 7 6 5 4	
♠ R V 8 7 6 ♥ 3 2 ♦ 3 2 ♣ D 10 9 8	N V E S	♠ D 9 ♥ D V 9 7 5 ♦ V 10 9 7 ♣ V 3
	♠ A 3 2 ♥ R 8 6 ♦ R 8 6 5 ♣ A R 2	

Vest atacă ♠ 7 la un contract de 3 FA. Est ia cu Dama şi revine 9.

Declarantul joacă la o şansă. Câştigă cu Asul şi întoarce culoarea Vestului.

Având opt levate sigure, s-ar putea ca Est, dacă Vestul trage toate câştigătoarele la pică, să fie în dificultate.

Şi într-adevăr, aşa se şi întâmplă. Estul poate defosa două cupe şi o treflă, dar, când declarantul câştigă şi joacă As, Rigă de treflă, va fi schizat cupă-caro. Pe când, dacă partenerul său se abţine să facă pe dentistul şi nu trage şi ultima pică ci revine cupă (conform apelului), declarantul nu va obţine a noua levată.

Regula lui 14

În finalul expunerii vastei problematici a schizelor, vă vom prezenta o foarte utilă metodă simplă cu ajutorul căreia se poate stabili dacă, şi când, este posibilă obţinerea unei extralevate câştigătoare prin intermediul unei schize. Este vorba de aşa-numita ***Regula lui 14***, formulată astfel :

Adunați numărul levatelor inevitabil a fi pierdute cu numărul levatelor considerate drept câștigătoare sigure și cu numărul cărților de amenințare deținute de un adversar. Dacă totalul este 14, o schiză este posibilă. Dacă e 13, nu există poziție de schiză.

Această regulă poate fi aplicată încă de la prima levată, sau în orice moment al jocului în care declarantul constată că îi lipsește o levată pentru a-și realiza contractul. În cazul schizelor duble regula se poate aplica fiecărui adversar în parte.

Regula lui 14 nu ajută la determinarea condițiilor necesare reușirii schizei, și nici nu indică procedeul tehnic de execuție a schizei, ea spune doar dacă o schiză este posibilă sau nu.

Justificarea regulii este logică. Strâmtorarea unui adversar (victima potențială) se produce pentru că el nu are suficiente locuri disponibile pentru a păstra toate cărțile ce ar putea învinge contractul. Cu alte cuvinte el este îngrădit de limita celor 13 cărți din mână.

Un exemplu de funcționare a regulii lui 14 :

	♠ 7 6 5 ♥ D V 9 ♦ R D 4 3 ♣ 5 4 3	
♠ R V 4 2 ♥ 4 2 ♦ V 10 9 8 ♣ A R D	N V E S	♠ 10 9 8 3 ♥ 6 5 3 ♦ 5 2 ♣ V 10 8 2
	♠ A D ♥ A R 10 8 7 ♦ A 7 6 ♣ 9 7 6	

Sud joacă 4 ♥, după ce a deschis cu 1 ♥ și Vest a intervenit prin contra de apel. Atacul a fost As, Rigă, Damă de treflă, urmat de Valet de caro.

Declarantului îi lipsește o levată, care ar putea veni de la impasul de pică (puțin probabil să reușească, ținând seama de contra-ul Vestului) sau de la o distribuție 3-3 a caralelor (de asemenea cu probabilitate redusă).

Este posibilă o schiză ?

Se aplică regula lui 14. Sud are trei levate care trebuie cedate (sau au fost deja cedate) și șase levate câștigătoare care pot fi jucate imediat (cinci cupe și Asul de caro deja câștigat). Vest trebuie să păstreze două pici, adică Riga gardat, și trei carale, 1098. Adunând, 3+6+2+3 = 14, rezultă că schiza este posibilă și ea va reuși (contra Vestului care nu va putea garda și caroul și pica).

11.

TEHNICI DE PĂCĂLIRE

Declarantul : creează impresia că vrea să taie – simulează că defosează din culoarea critică – că vrea să obţină o venire – ascunde faptul că este singleton – persuadează adversarului să continue – simulează intenţie de tai

A fura câte o levată, inducând adversarul în eroare asupra structurii mâinii, este o operaţiune destul de frecventă, iar a pretinde că ai o altfel de mână decât cea reală poate păcăli adversarii, determinându-i să tragă concluzii greşite.

Declarantul în special are cale liberă în folosirea unor asemenea tactici. În flanc astfel de intenţii din partea unui jucător pot păcăli uneori şi partenerul, cu rezultate nedorite, aşa că în apărare manevrele de păcălire trebuie încercate cu multă grijă. De pildă, a semnaliza înşelător în flanc, induce în eroare în primul rând partenerul.

Să examinăm o serie de poziţii de păcălire, din care unele sunt obligatorii şi orice bun jucător este dator să le cunoască şi să le folosească atunci când matricea se potriveşte. Iată câteva manevre care se execută la culoarea de atu şi nu numai:

1. V 5 4 / - ♠ / A R 9 7 6 3 2 — D 10 8

Declarantul încearcă un joc de păcălire cu Valetul. Corect este ca Est să nu acopere, deoarece, cu zece atuuri, declarantul intenţiona de fapt să pună Asul sau Riga, dar nu-l costa nimic să-ncerce apa.

2. D 9 5 3 / A ♠ / V 10 7 6 4 2 — R 8

Nu-l costă nimic pe declarant să pornească cu Dama, şi, dacă Est este obosit, va acoperi.

3. V 6 5 4 / D ♠ / A 9 8 7 3 — R 10 2

Şi în această poziţie Est nu va fi singurul care va acoperi, ca să-şi protejeze puţin decarul.

4. Cine n-a auzit de impasul chinezesc, în fapt tot un joc de păcălire ? Cu :

A 5 / ♠ / D 3

nu costă nimic să porneşti cu Dama, pretinzând că faci un impas. Dacă Vest are Riga, dar nu şi Valetul, poate se va decide să nu acopere.

5. Sau având: A V 8 3 / ♠ / D 10

Declarantul joacă Dama şi, când Vest nu acoperă, ia cu Asul şi revine mic spre decar. Iar Est, dacă are Riga, poate cădea în transă şi nu-l va pune, întrebându-se de ce nu a făcut impas declarantul.

6. O veche păcăleală, care şi-a demonstrat de multe ori virtuţile, este de a adormi un flanc lipsit de vigilenţă. Cu :

V 10 8 5 3
┼
R

Plecând cu Valetul, simulând un impas împotriva Damei, declarantul poate păcăli un adversar în Est să nu pună Asul, acesta neştiind că *bătrânele doamne* îşi *„trăgeau întotdeauna Aşii, că pe urmă nu-i mai făceau"*.

7. După o licitaţie nedemnă de a fi pomenită : 1 ♦ - 1 ♥
3 ♦ - 3 FA , Sud plânge după şlemul de treflă dar încearcă totuşi să facă cât mai multe levate, fiind într-un concurs de perechi.

♠ R
♥ V
♦ A D V 8 7 6 5
♣ A D 10 3
┼
♠ A D 3
♥ 10 9 8 7 6
♦ 3
♣ R V 9 2

Ia atacul de pică cu Riga, dar din mână are grijă să pună Dama. După care joacă As de caro şi Damă de caro, ca şi când nu ar fi avut nici una în mână. Est ia cu Riga şi, cuminte, încurajat şi de alegerea atacului, revine pică, pentru douăsprezece levate, adversarii punându-şi la pălărie As-Rigă-Damă de cupă.

Certă rămâne constatarea că variatele manevre de păcălire ale declarantului au ca scop fie să ascundă o slăbiciune, fie să nu dezvăluie forţa reală, fie sunt un bluf făcut cu intenţia de a deruta adversarii asupra distribuţiei. Pentru o familiarizare cu astfel de tehnici, să urmărim o serie de exemple ilustrative ale temei.

Declarantul creează impresia adversarului că ar vrea să taie

Într-un decent contract de 4 ♥, declarantul are o certă perdantă de caro, una de pică şi una cel puţin de cupă, Asul, cu condiţia să poată localiza Valetul :

	♠ V 5 ♥ D 8 ♦ V 7 6 5 4 3 ♣ A R 3	
♠ 9 8 7 6 2 ♥ V 4 3 ♦ D ♣ V 9 8 7	N V E S	♠ R D 10 3 ♥ A 2 ♦ R 10 9 8 ♣ 6 4 2
	♠ A 4 ♥ R 10 9 7 6 5 ♦ A 2 ♣ D 10 5	

Atac : ♠ 9.

După cum se vede, manevrarea atuului nu este prea uşoară cu AV432 la adversari.

Cum stau cupele?

Pentru a-şi vedea problema rezolvată, declarantul ia atacul cu Asul şi, prompt, returnează culoarea, ca unul care ar dori să facă un tai de pică la mort.

Poate cineva să-i dea un vot de blam Estului că a jucat As de cupă, cupă, ca să împiedice taiul de pică ?

Declarantul simulează că defosează din culoarea critică

Este o tehnică excelentă de a defosa din culoarea în care sunt cărţi perdante, şi este îngrijorător de mare numărul celor ce, în flanc, îşi îndreaptă imediat atenţia spre respectiva culoare, ca nu cumva declarantul să apuce să-şi defoseze perdantele. Urmăriţi un astfel de caz :

	♠ R D 5 ♥ A D V 10 ♦ D 5 4 ♣ D 4 2	
♠ 9 4 2 ♥ R 9 7 3 ♦ V 6 2 ♣ R 5 3	N V E S	♠ 7 ♥ 8 5 4 2 ♦ 10 9 8 3 ♣ A V 8 6
	♠ A V 10 8 6 3 ♥ 6 ♦ A R 7 ♣ 10 9 7	

Ambiţii insuficient controlate au condus Sudul, după deschiderea de 1 FA a partenerului, la un şlem mizerabil. Să presupunem că secvenţa a fost: 1 FA - 3 ♠ - 4 ♠ - 6♠.

Miraculos, declarantul scapă de atacul ucigaş de treflă, un Vest cuminte i-a atacat atu. A câştigat în mână şi şi-a imaginat o soluţie prin care ar putea face jocul dacă va impasa prin tai la cupă împotriva Estului. A jucat cupă la As şi a continuat cu Dama, lăsată să curgă.

Instinctul ar cere să se scape de o treflă în această levată dar, făcând o astfel de defosă, Vest automat ar reveni treflă şi planul s-ar duce pe râpă. Aşa că Sud a creat o falsă imagine, defosând din mână ♦ 7.

Pronosticul s-a adeverit. Câştigând levata cu Riga de cupă, Vest a returnat prompt caro. Surpriză amară pentru flanc. Declarantul a luat cu Riga, a tras şi Asul de pică şi apoi pe cel de caro. S-a dus la mort cu un atu la Rigă şi a defosat cele trei trefle perdante pe Valet-decar de cupă şi pe Dama de caro.

Declarantul creează impresia că încearcă obţinerea unei veniri pe masă

Şi acest joc deceptiv este o găluşcă pe care au mai înghiţit-o mulţi jucători în flanc.

După o deschidere de 2 FA şi un 3 FA sec zis de Nord, declarantul primeşte atacul de pică, cu ♠ 5, şi iată ce vede :

	♠ 7 6 ♥ D 9 3 ♦ 5 4 3 ♣ D V 10 9 5	
♠ R V 8 5 2 ♥ 7 6 ♦ D 7 ♣ 7 6 4 3	N V E S	♠ D 10 4 3 ♥ A V 10 5 ♦ V 10 8 6 ♣ 2
	♠ A 9 ♥ R 8 4 2 ♦ A R 9 2 ♣ A R 8	

Opt levate de vârf există, şi fără acest atac nefrăţesc, şi a noua putea fi obţinută cu o cupă. Cum nu serveşte la nimic să amâne câştigarea, declarantul ia Dama cu Asul şi introduce o diversiune. Trage As, Rigă de treflă, după care joacă Riga de cupă.

Ce poate însemna oare aşa ceva, decât ceea ce şi declarantul lasă să se creadă?

Că este cu As-Rigă de treflă seci în mână şi încearcă să convingă flancul să ia levata, pentru a-şi putea crea o venire la mort pe Dama de cupă.

Cu o furşetă atât de frumoasă la cupă, Est nu va fi singurul care va da drumul. Dar cum o supărare nu vine niciodată singură, după această ispravă declarantul pune ♣ 8 pe masă şi le arată adversarilor cele nouă levate (o pică, o cupă, două carale şi cinci trefle).

Poate că stratagema nu ar avea reuşită printre adversari care îşi semnalizează corect distribuţia, deoarece Est ar fi putut sesiza că Sud mai are o treflă.

Declarantul dă impresia că nu este singleton în culoarea de atac

În general se recomandă ca un joc de păcălire să fie executat în faza de debut, chiar înainte de a extrage atuurile, pentru a nu oferi flancului ocazia să semnalizeze. Acest principiu este foarte important şi este bine să fie reţinut, ştiut fiind că extragerea atuurilor este primul prilej pentru adversari de a-şi manifesta interesul pentru vreo culoare. Iată şi exemplul :

	♠ R V 10 5 4 ♥ 10 7 ♦ V 8 2 ♣ D 5 4	
♠ 6 2 ♥ R 9 ♦ 10 7 6 5 4 ♣ V 10 8 7	N V E S	♠ 7 ♥ 5 4 3 2 ♦ A 9 3 ♣ R 9 6 3 2
	♠ A D 9 8 3 ♥ A D V 8 6 ♦ R D ♣ A	

Licitația, dusă în stilul *old fashion* :

Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*
1 ♠	pas	2 ♠	pas
3 ♥	pas	4 ♠	pas
6 ♠			

Atac : Valet de treflă.

Deşi Nord şi-a spus toată cartea, Sud este justificat în a declara şlemul, care nu ar fi ridicat probleme dacă Riga de cupă ar fi la Est, ba chiar şi dacă se pierde impasul, cu condiția ca Vest să nu contraatace caro.

Dar înainte de a clarifica cupa, declarantul a pus în funcțiune o tactică defensivă de mare succes, acoperind atacul cu Dama, ca şi când ar mai avea o treflă. În fond, ce declarant ar acoperi dacă are Asul sec ? Est pune Riga şi Sud ia cu Asul. Joacă o singură dată atu spre mort la Rigă şi execută impasul de cupă. Vest câştigă cu Riga şi, cu satisfacție, încearcă să realizeze căderea, cu decarul de treflă. Dar fără succes.

Persuadarea flancului de a persevera în culoarea atacată

O situație destul de des întâlnită în practică, şi cu suficienți sorți de izbândă pentru a o încerca, este crearea falsei iluzii că este în interesul flancului să persevereze în culoarea în care a debutat atacul. Bineînțeles că pentru aceasta declarantul trebuie să îşi mascheze intenția cu o perdea de fum care să nu lase adversarilor posibilitatea de a-i citi cărțile. Exemplul provine dintr-un turneu american de echipe :

	♠ 6 3 ♥ D V 10 6 ♦ R D V 7 ♣ D 6 3	
♠ R 10 8 5 2 ♥ R 7 ♦ 10 3 2 ♣ V 10 5	N V E S	♠ V 9 4 ♥ 9 4 3 ♦ 9 8 4 ♣ A R 9 8
	♠ A D 7 ♥ A 8 5 2 ♦ A 6 5 ♣ 7 4 2	

Sud a jucat la ambele mese 3 FA, cu acelaşi atac, ♠ 5. Primul declarant a câştigat cu Dama Valetul pus de Est şi s-a dus pe masă la caro pentru a face impasul contra Regelui de cupă. Câştigând, şi ştiind că Sud mai are şi Asul de pică, Vestului nu i-a fost prea greu să numere până la nouă. Două pici, patru carale şi trei cupe. Se impunea deci un contraatac, care numai la treflă putea fi atractiv. A pus deci Valetul de treflă pe masă şi declarantul a căzut o dată.

La cealaltă masă Sud a fost mai imaginativ. A câştigat atacul cu Asul, în loc de Damă, dând impresia Vestului că partenerul lui ar avea DVx. Aşa că, atunci când acesta

a câştigat cu Riga de cupă, a întors liniştit pică, convins fiind că declarantul va cădea cel puţin o dată. Cât de mult s-a înşelat, a constatat atunci când Sud a câştigat cu Dama şi i-a aliniat cele nouă levate.

Acelaşi tip de joc se poate executa şi cu următoarele combinaţii de cărţi :

1. 7 5 / ┼ / A D 10 — 9 — Atacul este 4. Nu poate fi nimic greşit în a câştiga cu Dama, şi nu cu decarul.

2. R 8 5 / ┼ / A V 4 — 10 — Atacul este 3. Se câştigă cu Asul, şi nu cu Valetul.

3. 9 3 / ┼ / R V 6 — 10 — Atacul este 4. Se va lua cu Riga, deoarece, poate, Vest va continua cu o carte mică la Valetul presupus la partener. Oricum, şi dacă lua cu Valetul, Riga tot nu valora nimic pe orice retur al Estului.

Un alt joc de păcălire, de acelaşi tip, a fost executat de renumitul expert maghiar dinaintea celui de al doilea război mondial, doctorul Paul Szigeti.

	♠ D 8 ♥ R 10 7 3 ♦ R 10 9 5 4 2 ♣ 4	
♠ A V 5 4 ♥ D 8 5 ♦ A ♣ 10 9 7 6 5	N V E S	♠ R 10 7 3 ♥ V 9 4 2 ♦ 7 ♣ D 8 3 2
	♠ 9 6 2 ♥ A 6 ♦ D V 8 6 3 ♣ A R V	

Sud joacă 3 FA, licitaţia nu se mai cunoaşte, şi atacul este ♣ 6, favorabil desigur. Cu atac de pică cinci perdante ar fi fost imediate.

Est contribuie cu Dama iar dr.Szegeti pune Valetul !

Bineînţeles că flancul a continuat culoarea. Sud a luat acum levata cu Asul.

Caro din mână la Asul Vestului care, mistificat şi convins că Riga de treflă este la partenerul său, continuă treflă. Senzaţie ! Riga apare la declarant şi se aliniază cele nouă levate : două trefle, două cupe şi cinci carale.

Neavând nevoie decât de două levate la treflă, declarantul şi-a păcălit adversarii lăsându-le prima levată şi dându-le impresia că ar avea As-Valet sec.

Simularea unei intenţii de tai

O subtilă manevră de păcălire poate da rezultat în cazurile în care adversarul poate fi convins că nu este cazul să taie. Iată un exemplu :

	♠ A 3 ♥ 10 9 8 7 ♦ R V 10 3 ♣ 10 6 5	
♠ D 10 9 ♥ D 6 ♦ 9 8 7 6 ♣ R D V 3	N V E S	♠ R V 8 6 2 ♥ V 5 4 ♦ 5 4 ♣ 9 8 7
	♠ 7 5 4 ♥ A R 3 2 ♦ A D 2 ♣ A 4 2	

Contractul este de 4 ♥ şi Riga de treflă este atacat.

Prima levată este lăsată, cum spun principiile de tehnică elementară, adversarului. Vest continuă şi Sud ia cu Asul.

La prima vedere jocul pare simplu. Se trag două atuuri mari şi se încearcă defosarea celei de a treia trefle pe caroul mare. Dar pentru ca acest lucru să fie posibil, este necesar ca adversarul care deţine cupa majoră să aibă cel puţin trei carale, caz în care declarantul va pierde doar o treflă, o pică şi o cupă.

Aşa cum stau însă cărţile, bunele intenţii ale declarantului sunt sortite eşecului, Est având doar două carale.

Să încercăm o mică diversiune. As de caro şi caro mic la Rigă, urmat de Valet, ca şi cum s-ar încerca promovarea prin tai a decarului. Inoculându-i-se ideea că Dama de caro ar fi la Vest, şi ca să nu taie o perdantă dând ocazia declarantului să defoseze în levată, este posibil ca Est să dea drumul. Declarantul va câştiga cu Dama, se va duce pe masă la Asul de pică şi va juca decarul de caro pe care va defosa trefla perdantă.

12.

REMEMBER

- Principiile şi probabilităţile matematice în manevrarea culorilor
- Pregătirea planului de joc
- Care sunt căile de câştigare a levatelor ?
- Reconstituirea mâinilor adverse
- Asigurarea circulaţiei
- Importanţa tempo-ului
- Rolul timing-lui
- Extragerea atuului
- Taiurile cu mâna scurtă
- Jocurile de siguranţă
- Evitarea adversarului periculos
- Când şi cum se execută impasele
- Jocul de amânare
- Jocurile de eliminare şi plasare de mână
- Condiţiile pretinse pentru instaurarea unei schize
- Jocul de eschivare

PARTEA A V-a

JOCUL ÎN APĂRARE

1.

PRINCIPIILE JOCULUI ÎN APĂRARE

Fără îndoială, au dreptate cei care susţin că apărarea este cel mai dificil compartiment al jocului de levată. Jucătorul din flanc este privat de avantajul declarantului care, văzând 26 de cărţi, ale sale şi ale mortului, îşi poate construi cu mare exactitate planul de campanie.

Dacă obiectivul licitaţiei a fost de a se ajunge în contractul potrivit, iar rolul declarantului este mai apoi cel de a-l îndeplini, tot astfel, cel al adversarilor este de a-l împiedica să-l realizeze şi de a-l face să cadă.

Încă de pe vremea whist-ului jocul în flanc şi-a pus la punct armele unei apărări cât mai eficace, înscriindu-se firesc în ceea ce numim în mod curent *common sense bridge*.

Apărarea este o acţiune care cere în primul rând cooperare între parteneri, adesea jucătorul din flanc este dator să-şi protejeze partenerul şi, prin ceea ce întreprinde, să-l ajute să nu greşească şi să devină eficient.

Principiile apărării sunt standard în toate sistemele sau înţelegerile între parteneri. 90 % din jucători construiesc apărarea călăuzindu-se după aceleaşi proceduri, uşor de înţeles de către partener şi a căror eficacitate a fost demonstrată. Doar jucătorii de înalt nivel, ce joacă mereu împreună, folosesc în anumite segmente ale apărării o codificare sofisticată.

Deşi avantajele declarantului în atingerea obiectivului său sunt de necontestat, iniţiativa jocului îi aparţine apărării, ea fiind cea care declanşează atacul la prima levată.

Cele două arme care coordonează strategia flancului în apărare sunt ***atacul*** şi ***semnalizările***. Atacul iniţial nu trebuie irosit cu nici un preţ, deoarece poate este singurul prilej oferit flancului de a învinge contractul.

Tempo-ul acordat flancului prin începerea jocului la prima levată rămâne deci esenţial. Mai apoi, în toate fazele jocului, prin semnalizări – apelând, descurajând, contribuind la culoare sau defosând – ambii jucători îşi transmit, furnizând cărţile cuvenite mesajului, informaţia care se consideră că va fi cea mai utilă şi va conduce la căderea contractului.

Conduita jocului în apărare poate fi ***activă*** (agresivă) sau ***pasivă***. Cea activă îşi propune să dezvolte rapid levate care, prin aşteptare, nu ar putea fi obţinute. Obiectivul jocurilor pasive este de a nu oferi adversarului, prin atac, levate care costă, dar ele au dezavantajul că transferă declarantului tempo-ul şi controlul mâinii prin pierderea iniţiativei. Când însă datele sunt insuficiente, un atac pasiv, de siguranţă, cel puţin nu va oferi adversarilor o levată suplimentară.

Licitaţia adversarilor şi nivelul contractului sunt criteriile ce pot determina alegerea unui atac activ sau pasiv.

Atât atacul cât şi întreaga apărare ulterioară sunt conduse potrivit unui plan eşafodat de flanc înainte de prima levată. Succesul unei apărări eficiente cere o coordonare extrem de atentă din partea ambilor jucători.

Mai mulți factori influențează alegerea atacului. Licitațiile care au avut loc, forța și distribuțiile presupuse ale adversarilor și ale partenerului, tăcerea lui, scorul, calibrul adversarilor.

Altfel este condus jocul în apărare dacă contractul advers este pe culoare și altfel dacă este de fără de atu. Jocul de culoare pretinde câștigarea rapidă a levatelor ce aduc căderea, pe când la fără de atu, de obicei, jocul este o cursă lungă între declarant și flanc în promovarea culorilor lungi, care să furnizeze levatele ce lipsesc atât declarantului cât și flancului.

De fapt, până la urmă, dacă sintetizăm, conduita apărării trebuie condusă ținând seama de cinci elemente :

1. distribuția în jurul mesei a celor patru culori
2. situația punctelor de onor
3. câte levate sigure, sau ușor de promovat, are declarantul
4. câte levate sigure are la dispoziție flancul
5. la ce strategie se va apela

Ele se vor completa ulterior de :

1. cartea de atac (selectată potrivit criteriilor ce au fost impuse)
2. reacția partenerului la atac
3. ce a relevat prima levată, privind opțiunea aleasă
4. ce plan a adoptat sau ce se presupune că va adopta declarantul și ce concluzii rezultă din evoluția jocului

Câteva ***principii***, care și-au demonstrat valabilitatea, recomandă aplicarea unei conduite, așa-zise de „bun-simț", a flancului :

- să aleagă cu mare grijă culoarea și cartea de atac, în funcție de planul propus.
- să revină în culoarea partenerului, atunci când nu se impune un contraatac.
- să nu contraatace, schimbând planul de atac, decât cu scopuri bine precizate.
- să semnalizeze corect distribuția și atitudinea, pentru a transmite mesajul dorit.
- la atac, sau la câștigarea mâinii, să folosească semnalizarea de preferință (atitudine sau distribuție).
- să numere întotdeauna punctele presupuse a fi pe linia declarantului, deducând câte ar putea avea partenerul.
- să caute premergător jocului să ia deciziile, sau după ce a văzut mortul și a intuit linia de joc a declarantului, pentru a nu transmite ulterior, prin momente de indecizie la levatele critice, informații adversarilor.
- să încerce să fie cât mai discret în defose pentru a nu releva declarantului distribuția mâinii, dându-i ocazia să o „citească" și pe a partenerului său.
- să urmărească cu atenție defosele partenerului, pentru a aprecia ce să se joace atunci când va câștiga mâna.
- să încerce, dacă este posibil, să-l determine pe declarant să decidă prematur o soluție, în avantajul flancului, înainte de a fi avut posibilitatea de a testa și altă linie de joc.

- să analizeze jocul declarantului, linia de joc urmată de acesta oferind mai întotdeauna informaţii privind culorile ce ar trebui protejate de linia flancului.
- să încerce să reconstituie mâna declarantului, atât din punctul de vedere al distribuţiei cât şi al punctelor de onor, şi să calculeze levatele probabile ale axei adverse.
- să nu defoseze automat, dând ocazia declarantului să reconstituie anumite distribuţii.
- să ţină cu dinţii de culoarea lungă a mortului şi să nu dea ocazia ca ea să fie majorată, dacă o controlează. Adică să cunoască şi să aplice principiul parităţii, potrivit căruia este corect să se păstreze o lungime egală cu culoarea secundară a mortului, în cazul în care are un stoper la ea. De exemplu cu ARD6 la mort şi cu 7432 la flanc, culoarea trebuie gardată.
- să examineze dacă nu este utilă amânarea câştigării, la prima ocazie sau chiar şi la a doua, a unei levate oferite de declarant. Poate că procedând astfel se vor putea tăia comunicaţiile între mort şi declarant.
- să nu uite că edificarea apărării se bazează pe principiul menţinerii comunicaţiilor între parteneri.
  regula de a juca în tarele mortului şi a reveni în slabul lui, aplicată cu discernământ, când indicaţiile sunt vagi sau insuficiente, poate fi avantajoasă.
- când există dubiu asupra culorii ce ar trebui jucată, să examineze cărţile mortului. Dacă acesta este în stânga, se va juca în tarele lui, într-o culoare spartă, RV932 , AD43 etc. Când mortul este în dreapta, se va reveni acolo unde este slab, dând ocazia partenerului să beneficieze de un impas nereuşit al declarantului. Bineînţeles că aceste opţiuni trebuie cântărite în funcţie de licitaţia ce a avut loc şi levatele precedente jucate.
- mâna doua pune în general mic, iar mâna treia pune mare (încearcă să câştige levata).
- să nu abandoneze nici un moment lupta. Automatismele şi lipsa de interes în obţinerea de levate de către flanc pot fi ruinătoare.
- să forţeze declarantul (mâna lungă) să taie, nu mortul.

Printre aşa-zisele reguli „*sacrosante*", care se recomandă de obicei, nu este nici una care nu se cuvine a fi amendată în anumite ocazii şi examinată prin prisma situaţiei concrete, deoarece aplicarea lor fără discernământ poate conduce la instaurarea unor deprinderi greşite în viitor, de care este mai greu să se debaraseze. Cum ar fi:

mâna doua pune mic
. mâna treia pune mare
. în tarele mortului la atac
în slabul mortului la retur
. nu se atacă de lângă un onor etc.
când există un dubiu, se atacă atu
se atacă întotdeauna din secvenţe solide şi se aşteaptă cu cele sparte
împotriva FA se atacă întotdeauna cea mai lungă culoare
. nu se defosează în aşa fel încât să se degardeze un onor

2.

PLANUL DE JOC ÎN APĂRARE

La joc de culoare – La joc de fără atu

Planul de joc al apărării se construieşte făcând deducţii în funcţie de licitaţia auzită şi apoi din primele informaţii oferite de etalarea mortului, de reacţiile partenerului şi declarantului la atacul făcut.

În elaborarea planului se va ţine cont de următoarele elemente :

1. aprecierea numărului de levate certe pe care se poate conta şi depistarea sursei unor levate suplimentare, examinând independent fiecare culoare în parte.
2. distribuţia probabilă şi punctajul declarantului şi mortului.
3. vizualizarea mâinii partenerului (punctaj, distribuţie, levate posibile).
4. alegerea tacticii de apărare (pasivă sau activă).
5. alegerea culorii şi selectarea cărţii de atac.
6. cântărirea interesului de a ataca atu, pentru diminuarea forţei de tai a declarantului
7. găsirea punctului slab al declarantului şi concentrarea atacului asupra acestuia.
8. revizuirea opţiunilor după atac, funcţie de modul în care declarantul îşi dirijează jocul.

* ***La jocul de culoare*** se poate deduce de la bun început care este linia de joc pe care vrea să o adopte declarantul, ştiut fiind că există doar patru modalităţi de a juca o mână la culoare, urmând ca flancul să aplice antidotul natural la fiecare dintre aceste variante :

a) *joc de tai*, în care declarantul încearcă să găsească levate executând taiuri cu atuul mortului. Flancului i se cere să vadă dacă, prin jocuri repetate de atu, nu va putea distruge potenţialul de tai.

b) *tai în cruce*, în care declarantul se îmbarcă într-un joc de tai, mână-mort. Flancul trebuie să joace imediat, şi să rejoace atu, chiar sacrificând o eventuală levată de atu, pentru a reduce potenţialul de tai din ambele mâini.

c) *declarantul extrage atuurile adverse* şi trece să-şi promoveze levatele câştigătoare în celelalte culori, ca la un joc de FA. În astfel de cazuri se recomandă, ca cea mai potrivită politică, a conduce pasiv apărarea, fără acţiuni spectaculoase, evitând deschiderea unor culori în dezavantajul flancului.

d) *joc de promovare a unei culori la mort.* În astfel de tipuri de joc, când declarantul încearcă să majoreze o culoare la mort prin tai şi apoi să extragă atuurile, acţiunea poate fi contracarată prin forţarea mortului să taie sau prin scoaterea venirilor la mort, chiar cu sacrificiu de levată (*coup de Merrimac*) – pentru a nu-i permite să extragă atuurile şi să ajungă apoi la mort spre a beneficia de câştigătoare. Dacă o astfel de apărare nu se poate aplica, flancul trebuie să caute repede levate câştigătoare în altă parte.

* ***La jocul de FA*** este şi mai simplu. În general declarantul se va apuca de o culoare de la care are nevoie să obţină levate. Acest lucru apare evident în special când la mort se află o culoare lungă, sau dacă există o culoare pe care declarantul a licitat-o

de două ori, ori una de care nu se leagă şi care se presupune că o are liberă. Flancul va trebui să-şi dirijeze apărarea bazându-se pe această deducţie, atât împiedicând intenţiile declarantului cât şi încercând să-şi promoveze propria culoare înaintea adversarului său.

3.

CARTEA DE ATAC

Atacuri standard – Atacuri fără indicaţii speciale – Atacuri împotriva 3 FA gambling – Atacuri când flancul a licitat – Atacuri când contractul final a fost contrat – Atacuri împotriva şlemurilor

Cartea de atac poate fi comparată cu sunetul de goarnă ce vestea pornirea bătăliei pe câmpul de luptă. Ea reprezintă cartea de vizită prin care sunt prezentate intenţiile flancului.

Cartea de atac conţine un mesaj pe care partenerul este dator să-l recepţioneze şi să-l ducă mai departe, cooperând. Pe ea clădeşte întreaga strategie a flancului. A bâjbâi la atac conduce aproape sigur la pierderea şanselor apărării.

Ceea ce urmăreşte flancul prin atac este să încerce să învingă contractul declarat, prin obţinerea unui număr de levate care să reprezinte căderea.

La jocul de fără atu, levate se pot obţine de obicei prin promovarea unor culori lungi şi prima alegere a atacului se va îndrepta spre o asemenea posibilitate.

La jocurile de culoare, prin cartea de atac se va încerca :

- fie obţinerea cât mai rapidă a unor levate în culorile declarate de flanc,
- fie promovarea unor cărţi din combinaţiile de onor deţinute,
- fie câştigarea unor levate prin taiuri.

În contractele în care a avut loc o licitaţie competitivă alegerea atacului este mai uşoară decât în cele în care nu a avut loc nici o intervenţie (de tip 1FA-3FA), deoarece în al doilea caz informaţiile sunt insuficiente, deşi deducţii pot fi trase şi din astfel de declaraţii.

Cartea de atac trebuie considerată ca având, în primul rând, o conotaţie tactică, şi ea trebuie aleasă în funcţie de licitaţia care a avut loc şi de conformaţia mâinii. Nu se atacă fără un scop bine determinat. O vorbă din bridge spune că „*atacurile orbeşti sunt făcute doar de jucătorii care nu aud*".

Avantajul conferit flancului de a avea iniţiativa oferită prin atac, câştigând un tempo, trebuie valorificat. Atacul se ghidează după principiul „să fie productiv şi sigur". Pentru selectarea judicioasă a cărţii de atac este necesară o bună analiză a licitaţiei, a informaţiilor obţinute despre declarant, despre mort, despre mâna partenerului. Aproape jumătate din contracte sunt livrate adversarilor din cauza unor atacuri „neinspirate", ca să folosim un eufemism.

Considerațiile de luat în vedere la alegerea cărții de atac sunt determinate de :
- aprecierea levatelor probabile ale declarantului și ale flancului.
- tipul apărării, activă sau pasivă.
- nivelul contractului și incidența cu factorul timp pentru dezvoltarea acțiunii.

De obicei, atacantul are de ales între patru posibile planuri :

1. să încaseze rapid levatele de cădere.
2. să joace ca să taie.
3. să joace astfel încât să forțeze declarantul să se scurteze.
4. să opteze pentru un joc de așteptare.

Dacă atacul nu este comandat (evident), decizia se va lua ținând seama de următorii factori, în ordine :

a) atacul trebuie să fie activ sau pasiv ?
b) ce culoare se alege ?
c) ce carte se atacă ?

Alegerea culorii de atac se face prin excludere, după principiul : *din asta nu-i bine, nici din asta, atu nu e cazul ..., rămâne ....*

Alegerea cărții de atac diferă funcție de contract - de fără de atu, de culoare sau de șlem. Împotriva FA cel mai bun atac este cel efectuat în culoarea în care flancul deține lungimea, cele mai multe cărți, cu intenția de a o majora după eliminarea ținerilor declarantului. Dacă jocul este de culoare, scopul este de a încasa rapid levate sau de a promova imediat o culoare, și nu de a face un joc de așteptare. De exemplu, dacă la un joc de FA este logic ca din AV852 să se atace o carte mică, la culoare, din AR732, ar fi o sinucidere să se atace una mică și nu onorii.

Atacurile în culoarea de atu sunt de întrevăzut atunci când se presupune că declarantul își va baza jocul pe un tai în cruce, în mână și la mort, de pildă atunci când fiecare a propus câte o culoare și au ales ca atu pe cea de a treia. Expresia „*când ești în dubiu, atacă atu*" este foarte departe de adevăr totuși.

Și atacurile din singleton pot fi atractive, dar nu automate, condiția este de a avea stop în culoarea de atu și posibilitatea de a trece mâna partenerului, spre a se oferi taiul. Cu lungime de atu, sau levate certe de atu, ele nu sunt recomandate. Este de preferat atacul unei culori lungi, pentru a forța declarantul să se scurteze, tăind.

Unul din principiile jocului în apărare recomandă returul în culoarea atacată de partener. Evident însă că, analizând situația, dacă planul se cere schimbat, se va contraataca, dar având bune motive și explicații pertinente de dat partenerului dacă acesta va fi nemulțumit. Modificarea orientării și contraatacul pe parcursul jocului rezultă din analiza comportamentului declarantului și cunoașterea tehnicilor de joc cu mortul pe care acesta le folosește. După efectuarea atacului, planul inițial trebuie analizat și reajustat în funcție de :

- vederea mortului
- atitudinea partenerului
- reacția declarantului față de atac și intențiile decelate privind planul de joc al acestuia
- păstrarea mâinii
- pierderea mâinii

ATACURI STANDARD (ce se înțelege prin)

Spre deosebire de licitație, care în bridge-ul modern a evoluat foarte mult, la capitolul atacuri și semnalizări jocul nu s-a schimbat față de ceea ce se juca pe vremea auction bridge-ului și apoi a contract bridge-ului. 90 % dintre bridge-işti se ghidează la atac după metoda standard, pusă în practică de vreme îndelungată. Fiind bine cunoscută, ea permite jucătorilor să folosească un limbaj comun pentru a transmite mesajul corect. Aplicarea procedeelor standard conduce la o eficacitate maximă a acțiunilor.

Alegerea cărții de atac din diverse combinații de cărți este condusă în general după tabele de atacuri standard, prezentate în paginile următoare. Ele se cer respectate deoarece mai întotdeauna clarifică conformația culorii și intențiile. Referința se face, în general, la următoarele situații :

a) atacul din combinații de onori

Cu unele excepții, se atacă cea mai mare carte din secvențe de onori (As din AR, Rigă din RD, Damă din DV10, As din ARV10) și capul secvenței interioare (Valet din RV10x). Se evită ambiguitatea atacului, cu Riga atât din AR cât și din RD. *(Mențiune : acest atac implică existența și a altor cărți /cel puțin una).* Excepție este în cazul în care AR sunt dubleton, situație în care se atacă Riga urmat de As.

b) atacul cu a patra din lungime

Sunt cunoscute așa-zisele culori lungi sparte, de tipul RV6$\underline{4}$3 sau D97$\underline{4}$3, din care se atacă a patra, iar partenerul ține cont de regula lui 11. Dezavantajul este că nu dă lungimea exactă și cartea poate fi confundată cu atacul din trei cărți cu un onor. La jocurile de FA însă, unde se atacă din lungime, acesta este procedeul standard.

c) atacul din trei cărți mici

Sunt două școli. Cea care recomandă cea mai mare, $\underline{8}$62, cu avantajul de a transmite partenerului lipsa unei cărți mai mari în respectiva culoare, și cu dezavantajul că deseori nu se poate face distincția de un dubleton. Și cea care preferă MUD (*middle, up, down*), în care atacul este cartea mijlocie urmată de cea mai mare, avantajoasă pentru că partenerul va recunoaște mai ușor singletoanele sau dubletoanele.

d) atacul din lungime de cărți mici

Cu o astfel de culoare, trebuie să se țină seama de mesajul ce se dorește a avea prioritate. Dacă acesta este de distribuție, se atacă a patra, intenționând continuarea cu a cincia. Dacă se dorește transmiterea unui mesaj de lipsă de forță în culoarea respectivă, se atacă cea mai mare sau următoarea ($\underline{8}$762, 7$\underline{5}$32).

e) atacul din dubleton

Cea mai mare urmată de cea mică. Excepția de examinat o fac doar combinațiile în care este un onor în doi (Rx, Dx), cazuri în care, în general, nu se atacă decât dacă partenerul a licitat culoarea.

f) din trei cărți incluzând un onor

O carte mică promite un onor (R82, D74 sau V95). În extensie, nu mai este considerat standard atacul cu cea mai mare carte dacă culoarea a fost licitată de partener, ci cu cea mai mică, în special la FA. Doar dacă se dorește păstrarea mâinii sau să fie impasat mortul, se atacă onorul.

g) din culori lungi incluzând un onor

A patra din lungime (exceptând cazul când sunt în secvență), dar împotriva jocurilor de culoare nu este recomandat atacul de sub un As.

h) problema decarului

Decarul are statut de onor, așa că atacul lui provine de regulă dintr-o secvență interioară (A1097 sau D1096) și trebuie evitat a-l considera cap de secvență de tipul 10976. Mai poate fi și dubleton, sau, dacă nu cauzează dezastre, este acceptat doar în combinația 10987, dacă aceasta poate fi dezvăluită și nu creează dubii.

ATACURI FĂRĂ INDICAȚII SPECIALE
(atunci când flancul nu a licitat)

Dacă adversarii au făcut o licitație directă, gen 1FA - 3FA sau 1♠ - 4♠, alegerea atacului este condusă după sistemul standard, la fel ca și apelurile și semnalizările.

Dacă licitația adversă a fost mai explicită, la alegerea atacului se vor lua în considerare și informațiile obținute ; există o culoare clară, ce culoare pare periculoasă de a fi atacată etc. Când adversarii au licitat două culori și au căzut de acord să o aleagă ca atu pe cea de a treia, se poate presupune că jocul declarantului se va orienta spre un joc de dublu tai și, așa cum am mai spus, cel mai devastator poate fi atacul cu atu.

A. Împotriva contractelor de FA

Câteva recomandări :

- Cel mai important lucru este de a stabili care mână primează, cea proprie sau cea a partenerului. Cu alte cuvinte, dacă jucați pentru dumneavoastră sau pentru partener. Dacă culoarea proprie lungă este slabă și reprizele insuficiente, iar marea parte a punctelor flancului este la partener, atunci atacați pentru el. **Eliberarea unei culori depinde de numărul de ocazii de a recâștiga flancul mâna**.
- Primul lucru de luat în considerare în cazul unui atac din lungime ține de capacitatea de a majora cărțile mici ale culorii și de problema reprizelor (proprii sau ale partenerului).
- Cartea atacată transmite partenerului un mesaj asupra distribuției culorii, și implicit și asupra celorlalte culori, după studierea mortului și a reacțiilor declarantului.
- Atacul cu o carte mică, din lungime, aplicând regula lui 11, cere atenție din partea celui de pe locul trei.
- Din secvențe, atacul cel mai sigur și mai protejat este cel din secvența de tipul V1096, DV1095.

- Dacă combinaţia de cărţi conţine şi cărţi mari, dar care nu sunt în secvenţă, se atacă a patra (RD74). *(Reţineţi că două cărţi alăturate nu constituie o secvenţă).* Contra FA, având RDxx într-o culoare, nu se recomandă atacul din acea culoare. Presupunând că se atacă Riga şi adversarii au Vxx la mort şi Axx în mână, atacantul cade într-un fel de *„coup de Bath"* şi nu va mai putea continua, fără a oferi o a doua levată în culoare declarantului.
- Atacul corect din secvenţe este cea mai mare, conform tabelei standard, iar din secvenţele interioare - a doua (AV1086. Sau decarul, prin acord prealabil).
- Atacul cu Asul este convenţional. De pildă, având o secvenţă cu ARD1087 sau ARV1083, atacul făcut cu Asul cere partenerului deblocarea eventualului onor (Valetul, respectiv Dama) ; dacă acesta nu apare, văzând mortul, conduita ulterioară se clarifică.
- Atacul dintr-o culoare scurtă poate conduce uneori un partener neavizat la concluzia că este a patra din lungime, dar el este posibil având, de pildă:

♠ V53 ♥ D943 ♦ 10863 ♣ 72. Caroul nu este atractiv deoarece va furniza poate o levată, iar între ♥ 3 şi ♣ 7, fără nici o indicaţie şi pentru a nu oferi levată, este de ales trefla.

- Când aveţi o scurtime în doi şi alta în trei, nefolositoare, este mai corect să atacaţi din cea în trei, deoarece posibilitatea de a o continua şi a-i trece mâna partenerului este mai mare. Având ♠ R97 ♥ 862 ♦ 97654 ♣ 72, veţi alege ♥ 8. El este superior cu mult caroului, unde trebuie să aveţi noroc să găsiţi un fit excelent ca să puteţi spera şi majorarea culorii.
- Informaţiile furnizate de licitaţia adversă sunt importante pentru alegerea atacului. De exemplu, după o licitaţie :

1.	NORD 1 ♠ 3 ♦	SUD 2 ♥ 3 FA	având:	♠ D 10 7 3 ♥ D 10 7 6 ♦ V 2 ♣ V 10 5	Atacul în culorile majore este exclus, corect este Valetul de treflă.
2.	NORD 1 ♦ 3 ♦	SUD 1 ♠ 3 FA	având:	♠ A 8 5 2 ♥ 7 3 2 ♦ 10 9 7 ♣ A 9 5	Nord are o mână bună cu caro lung şi puternic. Nu se recomandă, în general, atacul unui As împotriva contractelor de FA, dar aici licitaţia îl cere, şi Asul de treflă este superior atacului pasiv de cupă.
3.	SUD 1 ♥ 2 FA	NORD 2 ♦ 3 FA	având:	♠ R 8 3 ♥ D V 6 5 ♦ 6 3 2 ♣ R 9 5	Cupa a fost declarată de deschident, iar de lângă cei doi Rigi este inhibant să ataci, aşa că cea mai puţin rea alegere este ♦ 6.
4.	SUD 1 ♣ 2 ♠ 3 FA	NORD 1 ♦ 3 ♦	având:	♠ R 9 7 4 ♥ D 5 4 3 ♦ 8 ♣ V 9 8 6	Deschidentul este tare, deci pica este exclusă, trefla poate conduce la pierdere de levată, cupa este neatractivă, declarantul are stopuri, aşa că, deşi singleton, prin excludere, ♦ 8 este mai indicat, sau, totuşi, cupa.

- Împotriva unor contracte parțiale de FA, atacul de așteptare este de recomandat. Nu sunt suficiente informații pentru a cunoaște plasamentul onorilor adverși, există riscul de a oferi levate chiar din atac, se alege răul cel mai mic, atacând neutru. De exemplu, după ce Sud a deschis cu 1 FA, pasat roată :

1. Din: ♠ 8 4 3 ♥ D 10 3 2 ♦ A 7 5 ♣ R D 7 — veți ataca ♠ 8.

2. Din: ♠ D V 9 7 ♥ R V 3 2 ♦ 10 9 7 ♣ A 5 — veți ataca ♦ 9.

3. Din: ♠ D 8 5 ♥ R 6 2 ♦ D 7 3 ♣ D 10 7 3 — veți ataca ♦ 3.

4. Din: ♠ R 7 5 ♥ A V 8 7 3 ♦ V 7 ♣ 5 4 2 — veți ataca normal, ♥ 7.

Jocul în mâna a treia (după un atac din lungime) :

Regula „mâna treia pune cea mai mare" este corectă - scopul fiind fie de a câștiga levata, fie de a-l obliga pe declarant să irosească o carte mare ca să o câștige - cu corecții în cazul în care la mort există un onor sau nu. De exemplu :

1.
R 6 3
2 ┼ D 9 5
Dacă Nord pune mic, se va pune Dama.

2.
D 9 3
2 ┼ A V 4
Se pune Valetul, dacă Nord pune mic. Dacă de la mort se pune onorul, se acoperă.

3.
7
5 ┼ R 9 6 2
Bineînțeles Riga.

4.
7
5 ┼ D 10 3
Se pune Dama, nu decarul.

Iată câteva excepții mai subtile, în care e prezentată și mâna declarantului :

1.
3
D 9 7 5 2 ┼ A V 6
R 10 8 4
Corect este Valetul. Dacă se pune Asul și se revine Valetul, declarantul mai are o ținere cu 108, cu condiția ca Est să nu ia mâna.

2.
9 2
V 10 8 4 3 ┼ A D 5
R 7 6
Corect este Dama. Dacă se ia cu Asul și se revine cu Dama, declarantul va amâna și nu va lua decât în turul trei (va rupe comunicațiile flancului).

3.
D 9 5
V 8 6 4 2 ┼ A 10 7
R 3
Corect este 7, pe mic jucat de la mort (regula lui 11).

4.
V 7 4
D 9 6 5 2 ┼ R 10 3
A 8
Corect este 10 pe mic de la mort, și nu Riga.

- Când mâna a treia are cărți alăturate (de rang echivalent) din care va juca, corect este să pună cea mai mică suficient mare. Exemplu, DV8, V103 etc.
- Când mortul are o secvență de onori, niciodată nu trebuie acoperit automat ci analizat contextul, opțiunea fiind lăsată pentru mai târziu.

B. Împotriva contractelor de culoare

- Atacurile din combinații de cărți de onor libere sau ușor promovabile sunt cele mai bune, ele vor fi efectuate conform tabelelor standard.
- Secvențele de culori solide sunt cele mai atractive ; ARV3, RDV42, DV108 etc.
- Un principiu, adesea ignorat, este cel ce recomandă să nu se atace de sub un As. De lângă un alt onor este posibil. Deci, având două culori nelicitate de adversari din care una conține un As, este de preferat atacul în cea fără As.
- Atacurile de lângă onori neprotejați sunt de evitat. Dacă însă o culoare este Rxx și o alta Dxx, este preferabil atacul de lângă Rigă decât de lângă Damă.
- Din dubleton de AR se atacă Riga. As urmat de mic semnifică tot dubleton. Din două mici se atacă cea mai mare.
- Deținerea unei bune părți din forța atacantului în culoarea secundară a declarantului trebuie să influențeze atacul.
- Atacul cu atu se face astfel :
  - . din Axx sau Rxx se atacă mic.
  - . din V10x se atacă tot mic.
  - . cu patru atuuri, nu se recomandă ; e preferabilă forțarea declarantului.
  - . din două sau trei mici, se atacă cartea mică.
- Informațiile din licitația adversă sunt cele mai bune surse privind dirijarea atacului. Iată o donă în care atacul, făcut doar cu scopul de „a vedea mortul", cum se mai spune, oferă contractul :

	♠ A ♥ D 10 7 6 4 ♦ R D 10 8 ♣ R 10 2	
♠ D V 10 7 6 ♥ A R V ♦ 4 ♣ A D V 3	N V E S	♠ R 9 8 5 4 ♥ 9 8 5 3 ♦ 3 2 ♣ 9 5
	♠ 3 2 ♥ 2 ♦ A V 9 7 6 5 ♣ 8 7 6 4	

Licitația :

Vest	*Nord*	*Est*	*Sud*
1 ♠	contra	2 ♠	3 ♦
4 ♠	5 ♦	pas	pas
contra	pas	pas	pas

Atacul de As de cupă a oferit contractul. Nord are sigur lungime de cupă (care se va majora) şi, de asemenea, are mai mult ca sigur Riga de treflă. Cel mai corect atac, şi singurul care învingea contractul, era As de treflă urmat de Damă de treflă.

Atacurile din dubletoane şi tripletoane

La contractele de culoare adverse, între un dubleton fără valoare şi o culoare cu trei cărţi mici, este mai atractiv atacul din dubleton. Invers decât la FA.

Aceste atacuri sunt considerate atacuri proaste şi duc la pierdere de tempo, în afara cazului când dubletonul oferă şi şanse de tai. Prin procedeul eliminării, apar totuşi cazuri când ele rămân cele mai atractive. Dacă, de pildă, declarantul joacă un contract de pică şi dumneavoastră aveţi :

1. ♠ R D 3
♥ A D 7 2
♦ D 9 3 2
♣ 8 7

2. ♠ R 6 2
♥ A D 7 2
♦ 8 7
♣ D 9 3 2

Atacul din dubleton este cel indicat.

Dar nu şi în cazul când adversarii joacă manşa şi aveţi :

3. ♠ R D 7 6
♥ A D
♦ D V 10 6 5
♣ 8 7

Aici atacul de caro este comandat, şi nu dubletonul de treflă.

Atacurile din culorile scurte sunt pornite aşadar cu dorinţa de a realiza levate prin tai. Ele nu reprezintă însă o prioritate atunci când flancul a licitat şi există alte opţiuni.

Atacul din singleton

Nu trebuie automat considerat drept excelent, uneori poate fi foarte primejdios pentru flanc. Condiţiile ideale pentru un atac din singleton presupun :

. o levată sigură de atu care permite flancului să câştige mâna înainte de a pierde controlul jocului. Adică Ax, Axx sau Rxx, dar nu şi DVx, deoarece cu această combinaţie levata naturală de atu, care există în principiu, nu poate fi suplimentată prin tai.

. partenerul a licitat şi există o bună şansă de a-i trece mâna pentru obţinerea taiului.

. cu patru sau mai multe atuuri, chiar mici, atacul din singleton nu este atractiv. Mult mai devastator este atacul într-o culoare lungă la care declarantul să fie forţat să taie, scurtându-se primejdios la atu şi pierzând controlul.

. doar când altceva mai atractiv nu există şi şansele de levate par minime.

. contra şlemurilor uneori poate fi justificat doar dacă partenerul are Asul sau se presupune că îl are pe cel de atu, ca să poată oferi taiul.

. un Rigă singleton nu este de recomandat, exceptând cazurile în care partenerul a licitat culoarea. Recomandarea se aplică şi pentru Damă.

. nu se recomandă atacul unui singleton în culoarea secundară a declarantului, decât dacă există o levată rapidă de atu şi posibilitatea de a da mâna partenerului. Altfel se pierde tempo şi se impasează împotriva partenerului.

. cu levată certă de atu, DV10, atacul din singleton nu este indicat, şi nici cu Dxx ; în schimb, cu Rxx, aşa cum s-a spus, poate fi acceptat.

. nu se atacă din singleton când nu există şansa ca partenerul să câştige mâna.

Nivelul contractului condiţionează atacul flancului. Unul trebuie să fie atacul contra unei parţiale şi altul împotriva manşei. Iată câteva exemple, pe manşe declarate de adversari:

1. Adversarii joacă 5 ♦ şi dumneavoastră aveţi :

♠ A R 5
♥ R D 6
♦ 7 6 5
♣ D V 9 2

Atacul este Riga de cupă pentru a promova Dama şi, eventual, cu AR de pică, să faceţi căderea.

2. Adversarii joacă 4 ♥ şi dumneavoastră aveţi :

♠ R D 6
♥ 5 4 3
♦ D V 9 8
♣ A R 3

Atacul de caro este cel mai indicat, el nu oferă nimic declarantului şi, făcând un joc de aşteptare, poate veţi face două levate de pică şi două de treflă.

ATACURI ÎMPOTRIVA CONTRACTELOR DE 3 FA GAMBLING

Dacă adversarii joacă un contract de 3 FA obişnuit, obţinut normal de o axă despre care se presupune că deţine punctele pretinse în general pentru un astfel de contract (25-28 P.O.), conduita apărării este una standard.

În schimb, împotriva unui 3 FA de tip gambling - care presupune o culoare minoră lungă, de şapte levate sigure, şi se bazează pe un atac favorabil pentru a fura eventual contractul - pentru a preveni riscul, atacul recomandat este un As din levatele certe, spre „a vedea mortul". După care conduita se impune de la sine, ca şi în cazurile în care adversarii vor mai pierde mâna. Promovarea de culori lungi sau din secvenţe de onor nu are şanse şi nu este indicată, deoarece, dacă declarantul câştigă mâna, apărarea devine dificilă, constrânsă până la sufocare de defilarea culorii lungi.

ATACURI CÂND FLANCUL A LICITAT

În aceste situaţii, atacul este orientat exclusiv de licitaţia pe care a făcut-o linia în apărare.

A. Împotriva FA

Dacă doar unul din flancuri a licitat, corect este ca partenerul său să atace culoarea acestuia. Chiar dacă ea este scurtă la atacant, tempo-ul poate fi esenţial pentru majorarea ei.

Dacă flancul a deschis, nu trebuie uitat că el are şi forţă, dar dacă doar a intervenit, a făcut-o poate tocmai ca să sugereze un atac. Este admis în unele cazuri ca atacantul să ignore propunerea partenerului, pentru o altă soluţie, dar numai cu bune motive.

Iată câteva exemple de atac, după ce partenerul a deschis cu 1 ♥ şi adversarii joacă fără de atu (cartea corectă pentru atac este cea marcată) :

1.	2.	3.	4.
♠ 5 4 3 2	♠ 5 4 3	♠ D V 10 5 4	♠ D V 10 8 7
♥ 7	♥ 8 6	♥ D 6 2	♥ 5
♦ 5 4 3 2	♦ 8 7 3	♦ 7 6 5	♦ 8 4 2
♣ 8 7 6 5	♣ V 9 4 3 2	♣ 8 7	♣ 7 6 5 4

Sau, după următoarea secvență de licitație :

Nord	*Est*	*Sud*	*Vest*
1 ♣	1 ♦	1 FA	pas
2 FA	pas	3 FA	pas general

5.	6.	7.
♠ D 10 7 2	♠ 4 3 2	♠ 8 7 6 4
♥ V 10 3	♥ D V 10 7 6	♥ 7 6
♦ 7 6	♦ 3	♦ 7
♣ R 6 4 2	♣ A 4 3 2	♣ V 9 5 4 3 2

În cazul în speță, având una din următoarele distribuții la caro, cartea de atac va fi :
A3 ; R3 ; D3 ; V5 ; RD5 ; R32 ; RV2 ; A32 ; D93 ; V42 ; A543 ; R543 ; D543 ; DV32 ; V1032 ; 8732 .

Ceea ce trebuie reținut este că regula de atac cu cea mai mare în culoarea partenerului este amendată când aveți trei cărți cu un onor, caz în care se atacă cea mai mică.

Când ambii jucători din flanc au licitat şi sunteți în dubiu asupra atacului, este de preferat să atacați culoarea licitată de partener, dar nu şi în cazul în care el a licitat, de pildă, cupă, dumneavoastră pică, şi aveți : ♠ RDV97 ♥ R72 ♦ 654 ♣ 87. Veți ataca Riga de pică. Dacă însă culoarea de pică, deşi ați licitat-o, arată altfel, nu este indicat să atacați din ea. Iată un exemplu în care culoarea dumneavoastră ar putea fi distribuită astfel:

	R 8 7	
A V 10 5 4	┼	9 3
	D 6 2	

Atacând din această culoare, adversarii vor ține de două ori.

B. Împotriva contractelor de culoare

a) ***Atacul din combinații de onori*** urmează procedura standard.

Dacă la FA, cu RD965, se atacă a patra, la contract de culoare se joacă Riga, care are meritul că va recepționa şi semnalizarea partenerului. Cu AD953 la FA se va ataca 5, dar la culoare, în principiu, se va evita atacul de aici, şi în nici un caz nu se va face cu o carte mică.

b) ***Din onori neprotejați*** atacul este de evitat. Cel mai comun exemplu este :

1.		
	A 10 7	
V 5 4	┼	D 8 6 3
	R 9 2	

Atacul din această culoare duce inevitabil la trei levate pentru adversari; neatacând de aici flancul are asigurată o levată.

Similar, atacul de sub Rigă duce la pierderea levatei în culoarea respectivă :

2.

	A 5	
R 6 4 3	┼	V 10 9 8
	D 7 2	

Sau, o altă distribuție în care atacul cu Riga (din RD) este riscant :

3.

	V 6 4	
R D 2	┼	10 8 5 3
	A 9 7	

4. Atacul cu mic din onor în trei în culoarea partenerului poate fi amendat dacă se presupune din licitație că, de fapt, mortul controlează culoarea. De exemplu, după secvența:

Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*
1 FA	pas	2 ♣	2 ♥
pas	pas	2 FA	pas
3 FA	pas	pas	pas

este posibil ca cupa să fie distribuită astfel :

	R 10 5		
D 3 2	┼	A V 9 7 6	Este mai bun atacul cu Dama, el va clarifica
	8 4		culoarea pentru partener.

c) ***Atacurile din dubletoane***, atunci când partenerul a licitat, nu reprezintă o prioritate.

Atacul din singleton este util, pentru că există șansa de a da mâna partenerului pentru a obține taiul.

d) ***Excepții la atacul culorii partenerului.*** Câteva exemple :

1. ♠ R 8 7 3
♥ 5
♦ V 7 4 3
♣ D V 10 9

Partenerul a deschis cu 1♠ și adversarii joacă un contract de cupă. Este mai bun atacul cu Dama de treflă decât cel în culoarea partenerului.

2. ♠ R 8 7 3
♥ 6
♦ A R V
♣ V 9 8 6 5

Aceeași licitație, același contract.
Bineînțeles că atacul va fi Asul de caro, urmând să se decidă în turul următor dacă se va trece pe culoarea de pică.

3. ♠ D V 10 9
♥ A D 7
♦ 9 5
♣ A V 10 5

Adversarii joacă 3♦, după o licitație :

Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*
1♦	contra	pas	1♥
3♦	pas general		

Evitați să atacați cupă, declarantul poate avea Riga. Dama de pică este atacul natural, care nu oferă nimic adversarilor.

e) *Când se atacă atu ?*

Analizând licitația, se ajunge uneori la concluzia că atacul cu atu, ruinând posibilitățile de tai ale declarantului, poate fi cel mai bun pentru flanc, dacă alte priorități nu se impun. Acesta este cazul atunci când :

1/. Licitația sugerează că linia de joc a declarantului se va baza pe procedeul de tai în cruce. Cu un ideal Axx la atu, se atacă atu mic, continuând la prima ocazie cu Asul şi cu a treia. Dar şi din Rxx, sau în unele circumstanțe, şi din Dxx, este eficace.

2/. Când partenerul a deschis cu 1 FA, adversarii au câştigat licitația şi aveți o mână echilibrată. Un atac în atu va transforma curând jocul declarantului dintr-un joc de culoare într-unul de FA.

3/. Când este necesar să împiedicați intențiile de tai la mort. Astfel de cazuri sunt simple de recunoscut, când declarantul are un singleton pe masă, dar expertiza intervine atunci când poziția este mai complicată. Un exemplu tipic va fi util :

	♠ 7 3 ♥ A D V 7 2 ♦ 3 2 ♣ R D 9 8	
♠ R 6 ♥ 9 8 6 5 ♦ D V 10 9 ♣ A V 3	N V E S	♠ A 5 2 ♥ R 10 3 ♦ R 7 6 ♣ 7 6 5 4
	♠ D V 10 9 8 4 ♥ 4 ♦ A 8 5 4 ♣ 10 2	

Licitația :

Vest	*Nord*	*Est*	*Sud*
1 ♦	1 ♥	pas	1 ♠
pas	2 ♣	2 ♦	2 ♠
pas	pas	pas	

Vest atacă Dama de caro şi declarantul dă drumul, cu intenția să câştige a doua levată şi să facă un tai. Dacă Vest, în contextul licitației, nu contraatacă fără şovăială Riga de pică, urmat de pică, Sud va face comod jocul pierzând două carale, o treflă şi două pici. Prezumția că este necesar, şi foarte probabil după licitație, ca partenerul să aibă Asul de atu, este obligatorie pentru ca apărarea să fie una efectivă.

4/. Când pe un fit 4 - 4 al declarantului, aveți, de ce nu, cinci atuuri.

5/. Când partenerul a transformat un contra de apel al dumneavoastră într-unul de penalizare, indiferent ce aveți la atu, chiar şi singleton.

6/. Când dubiul planează asupra atacului, cu condiția să nu vă supuneți partenerul la impas. Pe vremea whist-ului, dar şi acum, refugiul jucătorilor timorați era culoarea de atu care însă, de fapt, cel mai adesea rezolvă o dilemă a declarantului.

7/. Când se atacă atu, şi culoarea nu este în secvență, se atacă cea mai mică (983).

ATACURI CÂND CONTRACTUL FINAL A FOST CONTRAT

Împotriva contractelor de culoare sau a contractelor de sacrificiu contrate, conduita flancului este dictată de principiul încasării levatelor sigure şi a celor imediat promovabile. Licitaţia coordonează atacul, şi el se conduce la fel ca şi în cazurile contractelor finale necontrate. Iar când partenerul a transformat un contra de apel într-unul de penalizare, se atacă atu. Flancul trebuie să extragă cât mai multe din atuurile declarantului pentru a-i anihila forţa de tai şi a transforma dona într-una de FA.

Ne vom referi în cele ce urmează la contractele de FA contrate. Următoarele situaţii pot fi întâlnite mai des :

a) ***Adversarii au licitat direct manşa.*** 1 FA - pas - 3 FA - contra.

Este o strategie greşită a contra, bazat pe o culoare lungă liberă, atât timp cât partenerul nu ştie care trebuie să fie atacul. Conduita acestuia, mai ales dacă este slab, va fi să aleagă în această situaţie culoarea lui mai scurtă, sau una din majore, de asemeni cea mai scurtă.

Din: ♠ R 7 5 ♥ 10 9 7 6 ♦ 9 6 5 2 ♣ 8 3 — va ataca ♣ 8.

Din: ♠ R 7 5 4 ♥ 9 7 ♦ 7 6 ♣ 10 6 5 2 — va ataca ♥ 9.

b) ***Adversarii au licitat manşa şi mortul a licitat o culoare :***

	Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*	
1.	1 ♦	pas	1 ♥	pas	
	2 FA	pas	3 FA	contra	Est cere să i se atace cupă.
2.	1 ♠	pas	2 ♥	pas	
	2 FA	pas	3 FA	contra	Est cere să se atace cupă.
3.	1 ♣	pas	1 ♦	1 ♥	
	1 FA	pas	2 FA	pas	Est cere atac de cupă; chiar dacă aveţi
	3 FA	pas	pas	contra	singleton, nu vă gândiţi la altceva.

c) ***Adversarii au licitat manşa şi partenerul a contrat culoarea spusă de mort.***
Partenerul cere atacul în culoarea licitată de mort.

	Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*	
1.	1 FA	pas	3 ♠	contra	
	3 FA	pas	pas	contra	Est cere să i se atace pică.
2.	1 ♣	pas	1 ♥	contra	
	1 FA	pas	3 FA	contra	Est cere să se atace cupă.

d) ***Adversarii au licitat manşa şi partenerul a contrat licitaţii convenţionale.***

* adversarii au folosit Stayman-ul :

Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*	
1 FA	pas	2 ♣	pas	Est cere să i se atace treflă.
2 ♦	pas	3 FA	contra	

Sau :

1 FA	pas	2 ♣	contra	Atacaţi treflă, partenerul poate avea o
2 ♥	pas	2 FA	pas	mână : ♠A53 ♥943 ♦65 ♣RDV98,
3 FA	pas	pas	pas	şi trefla va fi majorată înainte ca repriza de As de pică să fie scoasă.

* adversarii au cue-bidat :

Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*	
1 ♥	pas	2 ♠	pas	
4 ♣	pas	4 ♦	contra	Est cere atac de caro.
4 ♥	pas	6 ♥	pas gl.	

* adversarii au folosit Blackwood-ul :

Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*	
1 ♥	pas	2 ♠	pas	
4 FA	pas	5 ♦	contra	Est cere atac de caro.
6 ♥	pas	pas	pas	

e) ***Unul din partenerii în apărare a licitat.***

Când doar unul dintre parteneri a vorbit şi contractul final este contrat de acesta, se cere atacul culorii licitate de el, indiferent de cât de atractivă ar fi fost o altă culoare. De exemplu, adversarii joacă 3 FA după ce partenerul a licitat pică. Cu :

♠ 8
♥ R D V 7 6 Atacul de ♠ 8 este superior celui de Rigă de cupă.
♦ 8 4 3 2
♣ 9 6 2

Când atacantul a vorbit şi contractul final de FA este contrat de partener, se cere atacul în culoarea licitată.

f) ***Ambii parteneri au vorbit.***

Contractul final de 3 FA, contrat de partenerul atacantului, produce încă destule neînţelegeri între apărători. Este bine de atacat culoarea licitată proprie sau cea a partenerului? Corect este, atât din raţiuni de bună înţelegere cât şi datorită faptului că se câştigă un tempo spre forţa acestuia, să atacaţi culoarea spusă de el.

ATACURI ÎMPOTRIVA ŞLEMURILOR

Împotriva unor şlemuri declarate voluntar de adversari, conduita apărării este evident alta decât pentru contractele mai joase. Flancului îi este suficientă o levată contra unui mare şlem, sau două împotriva micului şlem.

Exceptând aşadar şlemurile declarate în sacrificiu de adversari, la care problema este a numărului de căderi obţinute de flanc, sau cele *„de pus pe masă"* la care, fără vreo minune, nu-i nimic de făcut, atenţia trebuie concentrată asupra celor în care există o şansă de a le învinge. Cartea de atac rămâne decisivă deoarece, poate, un al doilea tempo nu va mai exista. Două levate trebuie căutate rapid împotriva micului şlem şi una contra marelui şlem.

De obicei, dacă este vorba de un mare şlem, se recomandă o apărare pasivă, cu un atac ce nu dă levată. În schimb, contra unui mic şlem se cere un atac agresiv, care să aducă rapid două levate flancului.

Dacă adversarii au declarat voluntar şlemul, chiar posesia a doi Aşi, de pildă, nu justifică un contra. Bunul simţ şopteşte că unul din adversari este probabil şicană într-una din culori, *dacă nu sunt sinucigaşi*.

Când atacantul are un As, care se presupune a fi cert, orientarea atacului pretinde să se caute mai întâi promovarea unei alte levate, într-o altă culoare. Având un onor mare, R73 sau D73, pe lângă un As într-o altă culoare, un atac bun este o carte mică de lângă onor. Dar nu neapărat 3 (ca la atacurile standard) ci 7, încercând şi să păcăliţi declarantul asupra conţinutului culorii. Poate partenerul are celălalt onor pereche al culorii şi a doua levată a fost promovată. Chiar şi fără a avea eventualul As, atacul de lângă un onor mare poate fi o acţiune agresivă care ar putea da roade. Dar evident că nu dacă licitaţia adversă a plasat culoarea în mâna adversarului, sau dacă declarantul şi-a comunicat forţa licitând fără de atu, ceea ce ar presupune căderea în vreo furşetă.

O acţiune impulsivă ar fi jucarea de la bun început a Asului, dacă acesta există, fără a explora altceva înainte. O astfel de alegere a atacului nu poate fi victorioasă şi nu face decât să majoreze probabil restul onorilor din cărţile declarantului. Dar, pe de altă parte, se zice că multe şlemuri au fost făcute fiindcă adversarii nu şi-au tras Asul. Aşa că nu se poate interzice un atac ce aduce o primă levată, dar el este însă de evitat atunci când nu există perspectivă pentru o a doua levată.

Sigur rămâne că, în dirijarea atacului, poate mai mult ca oricând, trebuie filtrate licitaţiile făcute de adversari. De obicei în contractele de şlem ele sunt mai elocvente decât în contractele de manşă, şi mai descriptive privind distribuţia şi fitul, existenţa culorii secundare, scurtimile declarate în cue-bid etc. Deducţiile din licitaţie, analizate cu discernământ, dictează conduita atacului. Obiectivul este de a promova levata de cădere înainte ca adversarul să realizeze douăsprezece levate. Atacurile din practica standard rămân cele mai clare.

Rezumând conduita atacului, el se va dirija astfel :

a) dintr-o secvenţă solidă de onori.
b) de lângă un onor mare (Riga sau Dama), exceptând cazurile când culoarea a fost licitată de adversari.
c) din RDxx, exceptând, din nou, cazul în care culoarea a fost licitată de adversari, dar cu menţiunea că semnalizarea atitudinii de către partener trebuie pusă la punct şi poate diferi de cea standard.

d) dintr-o culoare nelicitată de adversari, cu speranța de a promova levată la partener.
e) din singleton, dacă există o șansă rezonabilă fie de a găsi Asul în culoare la partener, fie Asul de atu (dacă licitația nu a relevat existența celor patru Aşi la adversari), pentru a obține un tai.

Împotriva micului şlem de FA, dacă nu există o secvență solidă de onori, este recomandabilă politica de aşteptare şi primează considerentul, ca şi contra marilor şlemuri, de a nu oferi levată prin atac. Împotriva şlemurilor la culoare, atacul din atu, sau dintr-o lungime care este şi a mortului, rămâne cel mai sigur adeseori.

Atacurile împotriva şlemurilor contrate

Sunt conduse potrivit **convenției Lightner**. Considerând că nu este vorba despre şlemuri declarate în sacrificiu şi că o cădere, chiar contrată, împotriva unuia declarat voluntar este o palidă compensație în caz de reuşită, ***contrele Lightner cer un atac neobişnuit***. Cu alte cuvinte în nici un caz culoarea licitată de flanc, ci una în care partenerul va putea tăia din atac (dorință exprimată prin contra-ul dat). Când se presupune că un atac normal este cel mai potrivit, nu se dă contra, pentru a nu fi interpretat şi tratat ca un contra Lightner.

Alegerea culorii după un contra Lightner este o sarcină dificilă, deoarece, dacă nu a fost „ghicită", acțiunea poate fi dată peste cap. Ordinea opțiunilor este :

1. cea mai lungă culoare a atacantului, care a fost licitată de declarant sau de partenerul acestuia.
2. una din culorile nelicitate în care are cea mai mare lungime, şi pe care, este de presupus, partenerul o va tăia.
3. prima culoare licitată de mort.

Determinarea culorii „neobişnuite" este de fapt o alegere între două culori, deoarece culoarea proprie licitată de axă şi culoarea de atu sunt excluse.

Să prezentăm conduita atacurilor împotriva şlemurilor prin câteva exemple.

Atacuri contra mic şlemurilor la culoare

1.
♠ 6
♥ A 6 2
♦ 9 8 5 3
♣ D 10 7 5 3

Împotriva 6 ♠ sau 6 ♥ , atacați ♣ 5. Este cea mai bună şansă de a promova o levată câştigătoare înainte de a lua mâna cu ♥ A .

2.
♠ 7 4
♥ D 7 3
♦ A 8 4 3
♣ 8 7 5 4

Împotriva 6 ♠ atacați înşelător ♥ 7, din aceleaşi considerente.

3.
♠ R 2
♥ 9 8 6
♦ D V 7 6
♣ R 10 8 2

Împotriva 6 ♠ atacați ♥ 9. Aveți prea multe puncte pentru a spera să promovați cu ajutorul partenerului o levată din minore. Partenerul are o mână nulă, aşa că, pentru siguranță, atacați neutru.

4. ♠ R 7 4 3
♥ -
♦ 8 6 3
♣ 10 8 6 4 3 2

Împotriva 6 ♥ atacați ♠ 3. Este de recomandat jocul agresiv, încercând să promovezi o levată în culoare. Poate partenerul are o levată de atu.

Atacuri contra micului șlem de FA

Împotriva șlemurilor de FA este recomandat un atac pasiv de siguranță, în special când din licitație rezultă că adversarii au mâini echilibrate.

1. ♠ D 7 4
♥ V 9 7 3
♦ D 6 5 2
♣ 8 7

Sud	*Nord*
2 FA	4 FA
6 FA	

Este prea periculos să atacați de sub onori, așa că atacați ♣ 8.

2. ♠ V 7 4 3
♥ R 6
♦ 8 7 5
♣ D 10 6 4

Sud	*Nord*
1 FA	6 FA

Din nou trebuie să faceți un atac de așteptare. Fie ♦ 8, fie ♦ 7, sunt probabil cele mai corecte cărți.

3. ♠ D 10 6
♥ 7 4 2
♦ 8 5
♣ A 8 5 3 2

Sud	*Nord*
2 ♦	2 ♥
3 ♦	4 ♦
4 FA	5 ♦
6 FA	

Atacați ♠ 6. De acesta dată declarantul nu are o mână balansată, și de aceea este recomandabil să atacați ofensiv ca și în cazul în care s-ar fi jucat 6 ♦.

4. ♠ 7 6 2
♥ 8 5 4
♦ A 5 3 2
♣ D 8 7

Sud	*Nord*
1 FA	6 FA

Atacați ♣ 7. Orice atac în cupă sau pică nu face decât să impaseze partenerul.

Atacuri contra marelui șlem

Împotriva marelui șlem, fie de culoare fie pe FA, pe cât posibil se va face un atac pasiv de siguranță. Nu aveți nevoie să vă promovați o levată, aveți nevoie să nu pierdeți vreuna.

1. ♠ D 10 8 4
♥ V 6
♦ V 10 9
♣ 7 6 4 3

Contra 7 FA, atacați ♦ V.

2. ♠ V 7 5 2
♥ D 8
♦ 7 5 4
♣ V 8 6 2

Contra 7 ♦ atacați un atu, adesea cel mai necostisitor atac contra unui mare șlem.

3.

	Nord	*Sud*
♠ 9 3 2	1 ♥	3 ♣
♥ R 7	4 ♥	4 FA
♦ 8 7 6 5	5 ♥	5 FA
♣ V 6 3 2	6 ♦	7 FA

Riscați atacul de ♥ 7, deoarece licitația este relevată. Decarantul este probabil singleton, dar nu va risca impasul, când speră că trefla îi oferă șapte levate.

Mâinile axei arată astfel :

mâna mortului : ♠ AD ♥ 5 ♦ RDV ♣ ARD10987

mâna declarantului : ♠ R6 ♥ ADV10965 ♦ A109 ♣ 4

4.

TABELE DE ATACURI

Atacuri standard împotriva contractelor la culoare – Atacuri standard împotriva contractelor de FA – Atacuri şi semnalizări, altele decât standard (MUD, Atacuri şi semnalizări italiene)

A). Atacuri standard împotriva contractelor la culoare

Cea mai mare carte, dintr-o secvenţă de onori sau din onori alăturaţi :

A R D x x
R D V x
D V 10
V 10 9 x
10 9 8 x
A R x x
R D 10 x
D V 9 x
V 10 8 x
A R x
A R (din dubleton)

Cea mai mare carte, dintr-o secvenţă interioară precedată de un onor :

R V 10 9
R 10 9 2
D 10 9 7
A V 10 2

A patra din lungime (dintr-o culoare spartă) :

R V 7 4 2
R 10 6 3
D 7 4 3
V 9 6 4
10 8 6 3
D 10 6 4 3 2

Cea mai mare carte, din dubletoane (atuul face excepţie) :

9 6
7 4
3 2
A 5
10 3
D 6
R 8

(cu observaţia că atacul cu Riga sau Dama din două cărţi nu este recomandat, exceptând cazul în care culoarea a fost licitată de partener)

Cea mai mică, din trei cărţi conduse de un onor :

R 7 3
D 10 4
V 9 5
10 6 2

Mijlocia, din trei mici (M.U.D.) :

9 6 3
8 7 4
7 5 3

observaţie : mulţi joacă atacul celei mai mari, ca şi la dubleton.

Cea mai mică carte, din două sau trei atuuri : 9 4, 7 3, 8 6 2, R 8 3, V 10 5

B). Atacuri standard împotriva contractelor de fără atu

Cea mai mare carte, din secvență de onori mari sau alăturați :

A R D x x x
R D V x x
D V 10 x x
V 10 9 x x x
A R V x x x
R D 10 x x
D V 9 x x
V 10 8 x x

Cea mai mare carte, dintr-o secvență interioară precedată de un onor :

A **D** V 10 x x
A **V** 10 9 x
R **V** 10 8 x
D **10** 9 x x

Cea mai mică, din trei cu un onor :

A 8 **3**
R 9 **6**
D 10 **2**
V 7 **4**
10 6 **3**

Este un atac mai puțin atractiv, dacă licitația sugerează altceva.

A patra din lungime, dintr-o culoare lungă cu perspective :

A 10 7 **5** 4
R V 8 **6** 3 2
D 8 6 **3** 2
10 7 5 **3**
9 6 5 **4** 3 2
A R 6 **5** 3
D V 5 **4** 2
R 9 8 **7**

Cea mai mare, din două sau trei mici :

7 4
8 6
9 6 5
7 5 2

Este un atac făcut de obicei atunci când rezultă din licitație că orice altă alternativă este mai puțin bună, sau când partenerul a licitat culoarea respectivă.

Observație :

1). S-a adoptat sistemul modern al capului de secvență din onori alăturați (A din AR, R din RD), dar atragem atenția cititorului că încă mulți jucători joacă Riga din ambele combinații, ceea ce provoacă ambiguități.

2). Tabela de atacuri standard, ca orice principiu de bun simț în bridge, nu este literă de evanghelie și trebuie folosită în contextul jocului, pentru cel mai mare avantaj al celui care atacă.

C). Atacuri și semnalizări, altele decât standard

MUD

Termenul derivă din inițialele expresiei **middle-up-down**, iar partizanii atacului cu cartea mijlocie din trei cărți mici îl consideră superior atacului cu cea mai mare carte sau cea mai mică, care provoacă ambiguități (este singleton, este dubleton, are un onor superior ?).

Jucând MUD, de pildă din 972 se va ataca 7 şi se va continua apoi cu 9. Sau din 754, 5. În al doilea tur se joacă cea mai mare şi apoi a treia.

Atacurile şi semnalizările italiene

Sunt de o mare claritate şi marea majoritate a experţilor le folosesc, deoarece defosa partenerului se referă atât la atitudinea acestuia faţă de atac cât şi la numărul de cărţi pe care le deţine. Metoda funcţionează astfel :

Atacul cu **Asul** :	- cere partenerului să-şi arate distribuţia.
Atacul cu **Riga** :	- promite cel puţin trei din onorii mari şi cere partenerului să se deblocheze.
Atacul cu **Dama** :	- se face din secvenţa ADVx, RDXX, DV10x, DV9x, şi cere partenerului să acopere şi să revină, dacă este posibil.
Atacul cu **Valetul** :	- se face dintr-o secvenţă slabă, ca de pildă DVxx, V109x, V10xx.
Atacul cu **10** :	- promite o culoare solidă cu unul sau doi onori superiori, ca de pildă AV10x, RV10x, A109x, R109x, D109x.
Atacul cu **9** :	- din combinaţia 109x sau 9x.

Semnalizările italiene sunt cunoscute şi sub numele de inverse (faţă de standard). O carte mare descurajează, o carte mică încurajează, paritatea sugerează preferinţă pentru altă culoare, astfel :

Semnalizarea partenerului, atunci când contribuie la culoare, se bazează pe numărul de cărţi deţinut, cu referire la paritatea lor.

Într-adevăr, exceptând cele patru cărţi de onor într-o culoare, rămân cinci cărţi pare (10, 8, 6, 4, 2) şi patru impare (9, 7, 5, 3). Evident, uneori nu sunt la dispoziţie decât unele din aceste cărţi pentru a transmite mesajul. Acesta poate fi pozitiv, îmi place culoarea, şi negativ, oferind şi o indicaţie asupra culorii în care ar avea preferinţă.

Cărţile pare transmit un mesaj negativ cu privire la culoarea jucată şi preferenţial pentru o alta. Cărţile impare transmit mesaj pozitiv şi direct.

Mesajul este de o mare claritate când se răspunde la culoare. Preferinţa pentru o altă culoare indicată de o carte pară se face după principiul clasic al semnalizării preferenţiale. O carte cu soţ mică se referă la cea mai ieftină culoare plauzibilă din celelalte, iar una cu soţ mare la cea mai scumpă. De exemplu, într-un contract cu atu caro, dacă se defosează :

♠ 2 , aceasta semnifică refuz de pică şi apel de treflă.

♠ 8 , este de asemenea refuz de pică însă apelul este de cupă.

♥ 3 , este un apel de cupă.

Această dualitate a semnalizărilor italiene le fac extrem de eficace. Apelând cu o singură carte, este evident un avantaj asupra sistemului clasic în doi timpi.

Pentru folosirea defoselor italiene se cere depăşirea nivelului de începător.

5.

DESPRE SEMNALIZĂRI

Semnalizările standard (semnalizarea de atitudine, semnalizarea de distribuţie) – Apelurile de preferinţă (Lavinthal) – Apelul Smith

O semnalizare trebuie considerată ca un mijloc de a transmite partenerului anumite informaţii care să-l ajute în conduita apărării. Dacă jucătorii nu îşi transmit semnalizări corecte, sau omit să o facă, jocul lor de levată va pierde extrem de mult.

Semnalizările se fac atunci când partenerul atacă sau în timpul jocului de levată. Răspunzând la culoare sau defosând, se oferă posibilitatea de a semnaliza.

Sunt folosite patru tipuri de semnalizări :

a) de atitudine (încurajare sau descurajare a culorii jucate).
b) de distribuţie (cu referire la culoarea jucată). Se comunică doar numărul cărţilor deţinute.
c) de preferinţă (pentru o anumită culoare. *Aş dori să-mi joci ...*).
d) de transmitere a unor informaţii vitale, cum ar fi combinaţii de onori, distribuţia celorlalte culori, potenţial de tai, deţinerea unor cărţi specifice importante.

O semnalizare este făcută de oricare dintre apărători atunci când contribuie la o levată jucată de flanc sau de declarant. Ea cere însă şi o oarecare discreţie, deoarece informaţia furnizată este valabilă şi pentru declarant. Dacă îl ajută, poate că nu este bine să fie dată. Doar dacă este mai utilă construirii apărării, semnalizarea este obligatorie.

În privinţa apelului, cu carte mare, respectiv mică, standard se consideră cărţi mari cele de la 6 în sus, iar mici în jos. Văzând însă cărţile mortului, această regulă poate fi alterată (de exemplu, uneori un 4 urmat de un 2 este apel).

Apelul de preferinţă (*suit preference signal*) este prezentat pe larg deoarece marea majoritate a jucătorilor l-au înglobat în codul standard.

SEMNALIZĂRILE STANDARD

Semnalizarea se conduce după un cod care permite jucătorului în apărare să vizualizeze cărţile partenerului şi, folosindu-şi discernământul, să joace cu eficienţă.

a). Semnalizarea de atitudine se face cu referire la culoarea jucată de partener, sau când se defosează. Se consideră că o carte mare este un apel, sugerează interes privind culoarea jucată şi cere continuarea, pe când o carte mică refuză culoarea şi propune adoptarea unei alte linii de joc. Când se atacă cu onor, de exemplu Dama din DV10xx, se cere partenerului atitudine faţă de culoarea jucată. Dacă o primă carte este de atitudine, cea de a doua va fi de distribuţie.

Dacă doriţi ca partenerul să continue culoarea pe care a atacat-o, semnalizaţi cu cea mai mare carte de care vă puteţi despărţi comod. În caz contrar, daţi una mică. Aceasta este semnalizarea de atitudine. Ea se bazează ori pe forţa în onori, ori pe lungime.

Semnalizarea de atitudine poate fi aplicată şi când se defosează. O defosă cu o carte mare sugerează forţă în culoarea respectivă, implicit una mică – nimic de apelat.

În principiu, acest tip de semnalizare nu se foloseşte atunci când doar se contribuie la o levată, fără a o câştiga.

Semnalizarea de atitudine funcţionează, concret, astfel :

* *furnizarea cărţii la atacul partenerului :*

- o carte mare (minimum 6, în principiu) = *te rog continuă culoarea ,îmi place.*
- o carte mică = *te rog contraatacă o altă culoare.*

* *semnalizare în doi timpi :*

- mare şi apoi mic = *te rog continuă culoarea.*
- mic urmat de mai mare = *te rog schimbă culoarea.*

* *semnalizare prin intermediul defoselor :*

- o carte mare (6 sau mai mare) = *te rog să joci culoarea din care am defosat.*
- o carte mică = *te rog să nu joci culoarea din care defosez.*

Şi, dacă se petrece *în doi timpi :*

- mare şi apoi mic = *te rog să-mi joci această culoare.*
- mic şi apoi mai mare = *joacă o altă culoare.*

Un caz mai special îl reprezintă ***semnalizarea cu un onor.***

Semnalizarea cu un onor neobişnuit de mare este un apel de mare claritate şi un mesaj evident. Jucătorul care o foloseşte garantează posesia onorului de sub cel cu care semnalează, dar nu neapărat şi secvenţă. Cea mai folosită este cea din combinaţia Damă-Valet. Defosând Dama pe atacul cu Asul sau cu Riga (din As-Rigă), se promite obligatoriu Valetul. Din dubleton cu Dama nu se apelează, deoarece creează ambiguitatea posesiei Valetului.

O Damă nu este niciodată folosită din start ca o semnalizare mare-mic. Când, la prima levată, se joacă Dama, aceasta transmite partenerului mesajul că va putea fi câştigată levata următoare, fie cu Valetul, fie cu un tai.

b). Semnalizarea de distribuţie se face fie când deţinerea onorilor este cunoscută, fie când declarantul, sau mortul, joacă prima oară o culoare. Este o semnalizare în doi timpi, mare-mic = număr cu soţ de cărţi, mic spre mare = număr fără soţ.

Este de la sine înţeles că atunci când atitudinea a fost făcută cunoscută, de primă importanţă este semnalizarea distribuţiei, dar şi aici trebuie făcută menţiunea că semnalul trebuie dat doar dacă serveşte mai mult intereselor flancului şi nu declarantului.

O semnalizare de distribuţie, făcută deci pentru a informa partenerul asupra numărului de cărţi deţinute în culoarea respectivă, funcţionează astfel (când se contribuie la culoarea jucată de declarant sau de la mort, dar nu culoarea de atu) :

- mare, urmat de mic = *deţin un număr cu soţ de cărţi.*
- mic, urmat de mare = *deţin un număr fără soţ de cărţi*

O semnalizare de distribuţie aparte este ***semnalizarea cu atu.***

Procedura standard este să semnalizezi dacă ai trei sau mai multe cărţi, în special când acest apel atrage atenţia asupra posibilităţii de a tăia la un moment, având cu ce să o faci. Semnalul se face cu mijlocia din trei cărţi, deoarece nu ar fi util să fie făcut cu

dubleton. Când nu este cazul, informația nefiind utilă partenerului, nu este bine ca automat să se transmită mesajul asupra numărului de cărți în culoarea de atu.

Aceeași semnalizare se folosește și când s-a realizat un tai, înainte ca atuurile să fi fost extrase. De pildă, din 1072 primul tai se face cu 7. Dacă apoi, la primul tur de atu, partenerul a câștigat cu Asul, se va contribui cu 2, transmițând mesajul existenței a încă unui atu, mai mare decât 7.

Semnalizarea cu atu poate fi utilă partenerului și pentru că oferă date cu privire la numărul de atuuri deținut de declarant. Iată un exemplu de semnalizare cu atu :

	♠ A 9 7 3 ♥ A 6 4 ♦ 8 6 ♣ R D 6 4	
♠ 6 2 ♥ 8 7 2 ♦ A V 9 7 4 ♣ 9 7 5	N V E S	♠ R V 8 4 ♥ R V ♦ D 10 5 3 2 ♣ 8 3
	♠ D 10 5 ♥ D 10 9 5 3 ♦ R ♣ A V 10 2	

Sud joacă 4 ♥, după o licitație necontestată, și Vest atacă ♠ 6. Declarantul lasă levata să curgă spre mână. Est ia cu Riga și revine culoarea. Sud câștigă cu decarul și joacă cupă la As și retur spre mână. Est ia cu Riga. Vest, la prima cupă, a pus 7 iar la a doua 2, ceea ce indică posesia unui al treilea atu. Est rejoacă pică pentru tai, iar Asul de caro reprezintă căderea.

c). Semnalizări la atacuri împotriva șlemurilor

Atunci când, contra unui șlem, un jucător atacă dintr-o culoare la care are As și Rigă, cu Dama vizibilă la mort, frecvent se pune întrebarea: cum trebuie să semnalizeze partenerul, atitudine sau distribuție ?

Nu există o regulă precisă, dar într-o astfel de poziție, când este vital de a realiza căderea, se recomandă ca mâna a treia să semnalizeze distribuția, și nu atitudinea. În felul acesta partenerul va ști dacă poate să tragă și al doilea onor sau va contraataca, deoarece acesta nu va supraviețui și va fi tăiat.

APELURILE DE PREFERINȚĂ (Lavinthal)

Cunoscute sub numele de *Suit preference signal* (SPS) sau Lavinthal, după numele expertului american Hy Lavinthal, care le-a inventat în anul 1931, ele transmit informații vitale printr-o semnalizare de preferință pentru o anume culoare.

Considerat imediat ca un mare câștig oferit jocului în apărare, datorită clarității mesajului, acest tip de apel a fost rapid acceptat și, în prezent, este folosit de majoritatea experților. Aplicarea lui nu abrogă folosirea codului de semnalizare standard, ci îl completează eficient. De vreme ce semnalizarea standard transmite mesaje cu referire numai

la culoarea efectiv jucată (de atitudine sau de distribuţie), Lavinthal-ul conduce la o informaţie privind o altă culoare specifică de preferinţă.

Mecanismul de aplicare a unui apel de preferinţă pentru o anume culoare, din cele două culori rămase disponibile [altele decât atuul (sau culoarea pe care o joacă declarantul la FA) şi culoarea în care se face semnalul] este următorul :

Cele două culori rămase sunt una mai scumpă şi una mai ieftină. De exemplu, atu este pica şi semnalizarea se face într-o levată în care se joacă caro. Cele două culori rămase sunt cupa (cea scumpă) şi trefla (cea mai ieftină). Jucarea unei cărţi de caro inutil mari sugerează cupa şi a uneia mici trefla. O carte mijlocie arată dezinteres pentru aplicarea semnalului.

Există patru posibilităţi de aplicare a Lavinthal-ului, fără a omite, în prealabil, selectarea celor două culori rămase :

1). Contribuind la culoare.

Unul din apărători contribuie cu o carte inutil mare, sugerând preferinţă pentru cea mai scumpă culoare rămasă, sau cu o carte mică, preferând-o pe cea mai ieftină. Exemplele prezentate sunt chiar cele ale inventatorului apelului :

	♠ R 10 7 5 ♥ D 8 6 ♦ A D 7 ♣ R 9 5	
♠ 8 6 ♥ A 9 5 ♦ 8 6 5 4 3 2 ♣ 6 3	N V E S	♠ D 3 ♥ R V 10 7 2 ♦ 10 9 ♣ A D 7 2
	♠ A V 9 4 2 ♥ 4 3 ♦ R V ♣ V 10 8 4	

Sud joacă 3 ♠, după ce Nord a deschis cu 1 ♣ iar Est a intervenit cu 1 ♥.

Vest atacă Asul de cupă.

La atacul partenerului Est, în loc să sugereze continuarea culorii apelând cu 7, cere, punând 2 de cupă, contraatacul de treflă (cea mai ieftină culoare din cele două culori rămase, după excluderea atuului şi a culorii jucate).

Vest va contraataca treflă, Est realizează Dama şi Asul şi oferă un tai. Se continuă cupa şi flancul face cea de a cincia levată.

2). Apel preferenţial la atac.

Unul din jucători atacă o carte inutil mare, sau mică, pentru a dirija returul, având o preferinţă pentru o culoare specifică (excluzând culoarea în care se joacă şi cea de atu). De exemplu :

	♠ 8 6 3 ♥ R 7 5 3 ♦ R D 7 2 ♣ D 5	
♠ V 4 ♥ 10 8 6 2 ♦ 3 ♣ V 8 7 6 4 3	N V E S	♠ D 5 ♥ A D 9 ♦ A V 10 9 5 4 ♣ 10 2
	♠ A R 10 9 7 2 ♥ V 4 ♦ 8 6 ♣ A R 9	

Licitația :

Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*
1 ♠	pas	1 FA	2 ♦
2 ♠	pas general		

Atac ♦ 3, cu claritate un singleton. Est ia Dama Nordului cu Asul şi revine Valetul de caro, o carte ce nu era necesară (era suficient 9) dar care dirijează partenerul pentru un retur în cupă (cea mai scumpă culoare rămasă). Vest taie şi revine ♥ 2. Sud pune mic şi Dama câştigă.

Acest joc, sugerând Valetul de cupă în mâna declarantului (cu V10862 Vest ar fi atacat Valetul), îi impune Estului să tragă şi Asul (pe care altfel nu-l mai făcea) şi să revină iar caro, promovând încă o levată de atu „en passant" pentru flanc. Dacă Sud taie mare, apărarea mai face un atu, iar dacă, sperând într-un miracol (DV dubleton la Est), taie cu ♠ 9, Vest suprataie cu Valetul.

3). Defosă Lavinthal

Prima defosă, cu carte mare sau mică, semnalează care din cele două culori rămase se cere atacată. Folosind defosele Lavinthal ca procedură standard, acest lucru trebuie făcut cunoscut adversarilor, pentru a nu fi confundate cu cele normale. De exemplu :

	♠ R 8 3 ♥ 10 5 4 ♦ D 9 ♣ A D 7 5 4	
♠ 10 6 4 ♥ R 7 2 ♦ R 6 ♣ V 10 9 8 2	N V E S	♠ V 9 7 5 2 ♥ A D V 9 ♦ 8 5 4 2 ♣ -
	♠ A D ♥ 8 6 3 ♦ A V 10 7 3 ♣ R 6 3	

Licitația :

Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*
1 ♦	pas	2 ♣	pas
3 FA	pas general		

Vest atacă Valetul de treflă, Dama de la mort face levată iar Est defosează ♦ 2, o preferință pentru cea mai ieftină culoare (dintre pică și cupă).

În metoda standard, pentru a cere cupa ar fi apelat cu ♥ 9, sacrificând eventual o levată.

Declarantul, aflat într-un contract cam optimist, pe care nu îl poate face decât cu Riga de caro la Est, impasează, pierde la Rigă, iar flancul realizează și patru levate de cupă, pentru o cădere.

4). Neobișnuit.

Când unul din apărători face un atac sau joc ce poate fi recunoscut ca fiind contrar celui de uz curent, el trebuie interpretat tot ca un semnal de preferință.

	♠ 8 7 ♥ 9 6 ♦ R V 10 8 ♣ R V 10 4 3	
♠ V 9 6 4 ♥ A ♦ 9 6 5 4 2 ♣ 9 7 2	N V E S	♠ A R D 10 5 3 2 ♥ 3 2 ♦ A D ♣ 6 5
	♠ - ♥ R D V 10 8 7 5 4 ♦ 7 3 ♣ A D 8	

Licitația :

Est	*Sud*	*Vest*	*Nord*
1 ♠	4 ♥	4 ♠	pas
pas	5 ♥	contra	pas general

Vest atacă ♠ 4 iar partenerul lui, presupunând că declarantul nu are de fapt nici o pică, pune Asul.

Când Vest vede Asul tăiat, va realiza că este vorba de un joc neobișnuit – care reprezintă un semnal de preferință al partenerului pentru cea mai scumpă din cele două culori rămase, caro și treflă.

Fără un astfel de apel, poate că Vest, câștigând cu Asul de cupă, ar fi putut greși contraatacul.

Cele mai practice apeluri de preferinţă sunt :

a) cele folosite când se joacă o carte pe care partenerul o va tăia ; prin cartea jucată i se transmite partenerului ce culoare să revină după tai. Dacă se oferă tai cu o carte mare, se cere să se returneze culoarea mai scumpă din cele două rămase (se exclude culoarea de atu şi cea jucată), iar dacă este jucată o carte mică, se cere returul celei mai ieftine. O carte intermediară, citită ca atare, denotă dezinteres faţă de retur.

b) cele folosite în următoarele cazuri :

1. când mortul este singleton.
2. când mortul are o culoare secundară şi atuuri puternice.
3. când mâna a treia a licitat culoarea şi are cel puţin şase cărţi.
4. când este prea clar că o carte mare nu poate sugera continuare şi nici că cel ce face apelul de preferinţă poate fi scurt în culoarea respectivă.

Două exemple vor demonstra cel mai bine funcţionarea defoselor Lavinthal :

1. Atu este cupa. Declarantul extrage atuurile iar unul din adversari, nemaiavând, defosează astfel:
   - o treflă sau un caro mare arată interes pentru pică
   - o treflă mică sau o pică mare arată interes pentru caro
   - o pică mică sau un caro mic arată interes pentru trefle

2. Se joacă FA şi declarantul trage trefle majore. Dacă unul din adversari defosează:
   - o cupă mare sau un caro mare arată interes pentru pică
   - o pică mare sau un caro mic arată interes pentru cupă
   - o pică mică sau cupă mică arată interes pentru caro

Este important de reţinut că formularea „arată interes pentru" nu înseamnă neapărat că cere atacarea culorii respective. Este doar un semnal care ajută partenerul să filtreze informaţia şi să o folosească, dacă găseşte de cuviinţă să o facă. Ar fi ridicol ca, având ♠ AD9742 ♥ 4 ♦ D95 ♣ D93 şi defosând pe culoarea de cupă, să apelezi pentru pică degardând ţinerile pe minore. Se va defosa mai întâi ♠ 4 şi apoi ♠ 2, completând astfel apelul. Acesta nu poate fi apel de treflă fiindcă nu s-a debutat cu ♠ 2, ci cu 4 urmat de 2, şi nici de caro deoarece atunci prima defosă ar fi fost o pică mai mare.

APELUL SMITH

Este un inteligent semnal de atitudine care permite flancului să-şi manifeste interesul sau dezinteresul faţă de culoarea atacată de partener împotriva unui joc de fără de atu. El se dă la prima ocazie când declarantul joacă o altă culoare. O carte mare furnizată la o astfel de levată transmite mesajul : „mi-a plăcut atacul, continuă", pe când una mică sugerează să se abţină.

6.

APĂRAREA ÎMPOTRIVA CONTRACTELOR ADVERSE DE CULOARE ŞI TEHNICI DE JOC SPECIFICE

Apărare activă sau pasivă – Cartea de atac – Returul – Semnalizarea – În tarele mortului, în slabul lui – Jocul în mâna doua şi a treia – Intercalarea cărţilor intermediare în mâna treia – Când se acoperă un onor şi când nu – Când se acoperă un onor la atu – Cartea corectă de jucat la levată şi jucarea cărţii demascate – Deblocarea – Împiedicarea intenţiilor de tai ale declarantului – Provocarea pierderii controlului la atu – Forţarea mortului să taie – Împiedicarea eliberării unei culori – Amânarea câştigării unei levate – Levate în culoarea de atu – Oportunitatea taiurilor – Uppercut-ul – Refuzul supratăiului – Taiul „en passant" al flancului – Impasul împotriva partenerului – Jocul în tai-defosă – Evitarea manevrei în coup de Bath – Evitarea plasărilor de mână în final de joc – Numărarea adversarului – A ajuta partenerul să nu greşească – Jocuri de păcălire

Singurul obiectiv al flancului este acela de a împiedica realizarea contractului advers iar apărarea, în vederea atingerii lui, este condusă în funcţie de informaţiile obţinute din licitaţie. Succesul acţiunilor flancului este condiţionat de alegerea judicioasă a atacului şi de o semnalizare corectă.

Dacă împotriva contractelor de fără de atu apărarea parcurge un lung drum de aşteptare în promovarea unei culori lungi, la jocul de culoare ea este mai rapidă. Încasarea levatelor certe, promovarea imediată a altora, obţinerea unor levate de atu prin tai, sau alte modalităţi de împiedicare a planului de joc al declarantului, reprezintă obiective imediate. De exemplu, dacă la FA din RD742 se atacă 4, în vederea promovării la un moment dat a cărţilor din lungime, la culoare cartea de atac este Riga, majorând imediat Dama.

Deşi sunt şi cazuri când apărarea are o conduită pasivă, cu intenţia de a nu oferi levată declarantului, în general apărarea împotriva contractelor adverse de culoare rămâne una preponderent activă, condusă printr-un asalt imediat, pentru a-i nu da ocazia declarantului să-şi pună în aplicare planul de joc.

Tactica flancului, decisă prin cartea de atac, nu rămâne neschimbată dacă din informaţiile obţinute după etalarea mortului, semnalizarea partenerilor şi planul ales de declarant, apar date ce impun modificarea acesteia.

În afara procedeelor standard de atac şi semnalizare, un număr important de principii de tehnică de joc trebuie respectate şi folosite de către flanc. Neaplicarea lor corectă poate conduce la neînţelegeri între parteneri şi la năruirea planului de apărare conceput.

În expunerea tehnicilor specifice de joc în apărare s-a apelat la o serie de exemple care vor uşura înţelegerea lor.

Apărare activă sau pasivă

Dacă la FA, aşa cum s-a spus deja, linia de apărare are tendinţa de a promova culoarea lungă, la jocul de culoare apărarea poate fi condusă în două maniere.

Cea mai obişnuită este un atac agresiv, făcut cu intenţia de a încasa levatele ce pot face contractul să cadă, fără a lăsa declarantul să preia controlul şi să-şi dezvolte propriul plan. Aceasta este o apărare *activă*.

Cea de a doua este una de aşteptare, *pasivă*, şi este dictată de grija de a nu oferi declarantului o levată pe gratis.

Calea de ales se precizează prin însăşi cartea de atac, iar pentru determinarea ei stau la îndemână informaţiile date de licitaţie. Judecând astfel, după ce s-a văzut şi mortul, se stabileşte linia de apărare.

De ajutor mai sunt şi alte câteva aspecte. Mortul este mai slab decât licitaţia pe care a făcut-o ? Dacă reiese că este aşa, trebuie înclinat pentru o apărare pasivă. Din contra, dacă este mai tare decât era de aşteptat după licitaţie, se va adopta o apărare activă. Apoi, are declarantul destule levate pentru contractul declarat ? Dacă răspunsul este pozitiv, încercaţi să obţineţi înaintea lui căderea. Dacă îi lipsesc, jucaţi cu grijă să nu-i faceţi vreun cadou.

Cartea de atac

Debutul apărării îl reprezintă cartea de atac. Prin cartea de atac partenerul este informat asupra culorii şi intenţiilor generale ale atacantului (secvenţe de onori, scurtimi, promovări, împiedicarea acţiunilor declarantului). Semnalizarea debutează prin însuşi atacul efectuat.

Alegerea cărţii de atac a fost expusă pe larg în subcapitolul 3.

Returul

Dacă la FA, a insista pentru majorarea culorii atacate rămâne regula de bază, la jocurile de culoare, unde *blitz krieg*-ul este necesar, dacă strategia o cere, poate fi făcut orice contraatac. Revenirea în culoarea partenerului este determinată de levata precedentă, judecând culoarea în izolare şi în contextul contraatacului.

Cartea de retur la jocurile de culoare este aleasă în funcţie de atacul făcut, de levatele ulterioare, de reacţiile declarantului şi de urgenţa dezvoltării planului de apărare.

Semnalizarea

În apărare, semnalizarea standard trebuie aplicată riguros. Apel, încurajare, refuz şi semnalul de preferinţă. Doar cooperând prin semnalizare, pot fi obţinute cele mai bune rezultate.

La un joc de culoare, când partenerul atacă, este normal să i se dea un semnal de încurajare, de atitudine, pentru a-l face să continue sau nu, funcţie de tărie sau distribuţia respectivă. Iar în cazul în care declarantul joacă o culoare, un semnal de distribuţie este indicat, dar numai dacă îi serveşte mai mult partenerului decât declarantului.

Semnalizarea de preferință (*S.P.S./suit preference signal.*) este destinată, în principiu, jocurilor de culoare deoarece aici sunt două culori, atuul şi cea în joc, care facilitează transmiterea preferinței pentru una din celelalte două.

De exemplu, Sud joacă 5 ♣, Est a licitat cupa şi partenerul lui a atacat Asul în culoare. Mortul are: ♠ R1072 ♥ 8 ♦ RV32 ♣ RV32.

Estul, având ♠ AD9 ♥ RD7643 ♦ 72 ♣ 74, va semnaliza cu Dama de cupă, un apel clar pentru pică.

Iată un alt exemplu de semnal de preferință care, dacă este corect interpretat, conduce la cădere. Sud este forțat să joace 5 ♥, după o licitație în care adversarii au contestat manşa pe majoră şi l-au împins la nivel de cinci.

	♠ A D 7 3 ♥ R 10 7 6 ♦ D 10 9 8 ♣ 2	
♠ 10 5 2 ♥ 2 ♦ 4 3 ♣ A R 10 8 7 6 5	N V E S	♠ R V 9 4 ♥ 4 3 ♦ A 7 6 5 ♣ V 9 4
	♠ 8 6 ♥ A D V 9 8 5 ♦ R V 2 ♣ D 3	

Licitația :

Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*
1 ♥	3 ♣	4 ♥	5 ♣
pas	pas	5 ♥	pas general

Atac As de treflă, Est pune Valetul. Cum se continuă ?

Evident că pică, culoarea pentru care Est şi-a arătat preferința.

Fără un contraatac imediat de pică, declarantul face jocul defosând perdanta de pică pe al patrulea caro, după ce eliberează culoarea.

În tarele mortului şi în slabul lui

Aceste principii ale whist-ului au fost de mult amendate. Rămân totuşi cazuri când ele pot fi aplicate, dacă alte priorități nu se impun.

Se poate ataca în tarele mortului dacă acesta are o culoare spartă scurtă (ADx sau RVx), dar nu şi dacă are ADxxx, deoarece lungimea ei o poate face uşor de majorat de către declarant.

Returul în slabul mortului este mai clar, deoarece poziția partenerului, după declarant, este favorabilă capturării onorilor adverşi. Iată un exemplu :

	♠ R D V ♥ R 9 6 5 ♦ 4 3 2 ♣ A V 2	
♠ 8 7 4 2 ♥ V 2 ♦ A D 10 ♣ 7 6 5 4	N V E S	♠ A 9 3 ♥ 7 3 ♦ 8 7 6 5 ♣ D 10 9 8
	♠ 10 6 5 ♥ A D 10 8 4 ♦ R V 9 ♣ R 3	

Licitația :

Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*
1 ♥	pas	4 ♥	pas general

Vest atacă ♠ 8. Est câștigă cu Asul și contractul depinde de retur. Acesta se va face în caro (slabul mortului), cu ♦ 8 (pentru a nega vreun onor în culoare). Vest va câștiga ușor și va reveni, fără probleme, pică. În final va mai încasa două levate de caro.

Pe alt retur, declarantul va elimina culorile negre și va plasa mâna Vestului.

Jocul în mâna a doua și a treia

Regula veche, ce vine tot de pe vremea whist-ului, potrivit căreia mâna doua pune mic iar mâna treia mare, rămâne în general corectă. Dar când intențiile flancului sunt clare, ea se cuvine a fi la rândul ei amendată.

De obicei, în mâna a doua nu folosește jocul unei cărți mari, care va captura numai cărți mici. De pildă :

a.		R 5 3	**b.**		R 5 3	**c.**		R V 5	**d.**		D 10 5
	A 6 2	┼		A V 4	┼		A 6 2	┼		A R 2	┼

În nici unul din aceste exemple, dacă Sud joacă, nu servește la nimic să se pună Asul (în afara situației când este imperios necesară câștigarea imediată a levatei sau pentru a nu lăsa declarantul să fure eventuala singură levată lipsă).

În mâna a treia, principiul spune să se încerce câștigarea levatei cât mai economic posibil, sau să se intercaleze, impasând mortul, pentru a obliga declarantul să-și folosească cărțile superioare.

În general, pe atac de carte mică și fără onori la mort, mâna treia pune mare, sau dintr-o secvență, cea mai mică suficient mare (din DV10, decarul ; din RDx, Dama).

Mai greu este jocul în mâna a doua. El diferă dacă jucătorul se găsește după declarant, sau dacă are de jucat cu mortul în dreapta lui. În primul caz, văzând mortul, conduita este mai ușor de decis.

a. R V 10 A 6 5 4 ┼ **b.** R 3 2 A 7 5 ┼ În ambele exemple, când declarantul va juca mic din mână, Vest va pune, fără ezitare, mic.

Cu mortul în dreapta, de unde declarantul joacă o carte mică, mâna a doua va pune tot mic :

R 10 4 ┼ D 9 3 — Pe 4 jucat de la mort, Est va pune 3.

Sau, cu :

V 3 2 ┼ R 5 4 — Dacă de la mort se va juca 2, se va pune 4. Dacă se va juca Valetul, se acoperă cu Riga.

A intercala, doar pentru a forța mâna a treia, nu este corect. Iată o poziție, în care a intercala decarul costă o levată :

R 10 3 — A 9 5 4 ┼ V 8 7 6 2 — D — Dacă Vest ar fi avut RD3, el trebuia să intercaleze.

Intercalarea cărților intermediare în mâna a treia

Mâna a treia pune invariabil mare nu este o regulă absolută. În principiu, intenția pe locul trei este de a câștiga levata. Soluția corectă este întotdeauna dată de cărțile mortului în culoarea respectivă. Dacă la mort sunt numai cărți mici, sigur că trebuie pusă cartea cea mai mare, dar dacă sunt și cărți de onor, cel mai eficient lucru este să se intercaleze o carte intermediară. Câteva exemple vor demonstra conceptul :

a. D 7 3 2 — A V 9 ┼ 8 6 5 — R 10 4 — Vest atacă mic și, pe 9 de la mort, Est pune 10.

b. R 6 5 4 — D 9 3 ┼ 10 8 7 — A V 2 — Vest atacă mic, Est trebuie să pună Valetul dacă de la mort s-a pus mic.

c. R 10 9 7 — V 6 5 ┼ A 3 2 — D 8 4 — Vest atacă 10, mortul pune mic și Est la fel.

d. V 7 5 3 — A D 9 ┼ 8 6 4 — R 10 2 — Vest atacă mic, mortul pune 9 iar Est 10.

e. D 7 6 2 — 9 5 4 ┼ A R 3 — V 10 8 — Vest atacă mic, mortul pune mic iar Est 8. Când declarantul ia cu Asul sau Riga, Vest va ști că V10 sunt la Est.

Când se acoperă un onor şi când nu

Principiul general, care zice să se acopere un onor cu onorul superior, se aplică conformându-se următoarelor reguli :

(a) În mâna a doua se acoperă onorul jucat de la mort dacă acesta este singular, în speranţa că se va promova levată partenerului sau în mâna proprie :

1.

	D 2	
V 10 6 5	+	R 9 4 3
	A 8 7	

sau :

2.

	D 2	
10 7 4	+	R 3
	A V 9 8 6 5	

Dar nu şi în cazul când onorul nu poate fi capturat, şi nici nu promovează levată partenerului (exemplul 3) sau declarantului i se cunoaşte lungime în culoarea respectivă:

3.

	V 3	
8 7 2	+	R 6 5 4
	A D 10 9	

sau :

4.

	V 7 5 3	
D	+	R 4 2
	A 10 9 8 6	

(b) Când mortul are o secvenţă de onori, din care se joacă, niciodată nu se acoperă imediat, având deschide opţiunile ulterioare :

5.

	D V 8 2	
10 5 4	+	R 7 3
	A 9 6	

sau :

6.

	V 10 5	
D 8 6	+	R 9 2
	A 7 4 3	

În cazul 5, dacă Est acoperă imediat, îşi expune partenerul la un impas ulterior, iar în 6, dacă nu acoperă, declarantul nu mai poate continua. Dacă ar face greşeala de a acoperi Valetul cu Riga, declarantul va face două levate în culoare.

(c) Când declarantul joacă un onor din mână, nu se acoperă dacă la mort este un singur onor, şi se acoperă dacă sunt doi.

7.

	A 7 5 4	
R 8 3	+	D 9 6
	V 10 2	

sau :

8.

	A V 8 3 2	
R 5 4	+	D 9 6
	10 7	

În 7, un singur onor este la mort şi Valetul nu se acoperă, în schimb în cazul 8 se acoperă, deoarece sunt doi onori vizibili la mort.

Iată şi o capcană, în care poate fi atras Vest, dar pe care nu trebuie s-o accepte :

9.

	A 10 5 4	
D 7	+	8 6 2
	R V 9 3	

sau :

10.

	A V 8 4	
D 7 3	+	5 2
	R 10 9 6	

În cazul 9, când Sud joacă Valetul, dacă este cunoscut faptul că are lungimea, este greşit să se acopere. Similar în 10, dacă se joacă decarul.

Având doi onori, este corect să se acopere ori de câte ori declarantul porneşte cu o carte mai mare decât 9 :

11.

	A D 6 5	
R V 4	+	8 3 2
	10 9 7	

sau :

12.

	A 9 5 4	
R D 8 7	+	3 2
	V 10 6	

În exemplul 11, când Sud joacă 9, Vest trebuie să acopere. În 12 la fel, când Sud joacă 10, Vest intercalează un onor.

Când se acoperă un onor la atu (*Onorul de atu în impas*)

În general, principiul recomandă să nu se acopere, în afară de situațiile în care este clar că această acțiune va servi flancului. Cel mai des declarantul va câștiga dacă i se acoperă și de multe ori el aplică intenționat manevra, în speranța că flancul cade în capcană.

Principiul este valabil fiindcă ambele mâini au lungimea culorii de atu. Luând în considerare, cu discernământ, lungimea atuului declarantului și a partenerului, decizia este mai ușoară. Iată câteva exemple :

1.

	V 9 8 6	
3	+	D 7 2
	A R 10 5 4	

Fără îndoială că Valetul nu trebuie acoperit. Declarantul probabil că va pune Riga, el doar l-a provocat pe Est.

2.

	V 9 8 2	
R	+	D 3
	A 10 7 6 5 4	

Când Valetul este jucat de pe masă, Est nu poate câștiga nimic acoperind.

3.

	D 6 5 4	
A	+	R 2
	V 10 9 8 7 3	

Este inadmisibilă acceptarea provocării, dacă se pornește cu Dama de la mort.

4.

	10 5	
6	+	D 7 3
	A R V 9 8 4 2	

Declarantul a declarat direct manșa. Deci are probabil șapte atuuri. Nu servește la nimic acoperirea decarului jucat de la mort. Este o capcană ușor de văzut.

În final, iată un exemplu de joc fin făcut de flanc într-un turneu :

	♠ 6 3 ♥ V 7 6 ♦ A 5 4 ♣ R V 8 6 2	
♠ D V 9 4 ♥ 8 3 2 ♦ D 10 7 ♣ D 10 5	N V E S	♠ 7 2 ♥ D 5 ♦ V 9 8 3 2 ♣ A 9 7 3
	♠ A R 10 8 5 ♥ A R 10 9 4 ♦ R 6 ♣ 4	

Sud joacă 6 ♥, după ce și-a licitat ambele majore. Vest, în intenția de a-și proteja pica, atacă atu. Declarantul pune Valetul de pe masă. Trebuie Est să acopere ?

Evident că nu este cazul, deoarece, în felul acesta, declarantul are cale liberă să taie pici pe masă fără ca Est să poată supratăia. Dacă nu acoperă, declarantul nu va putea tăia două pici pe masă şi va cădea o dată.

Cartea corectă de jucat la levată şi jucarea cărţii demascate

Când se presupune că declarantul intenţionează să dea mâna partenerului, pe locul doi se joacă mare; la fel se procedează atunci când onorul va cădea în levată (vezi *deblocarea*). Pentru a împiedica declarantul să reconstituie în întregime culoarea, este corect ca, după ce acesta a efectuat un impas împotriva unui jucător, jucătorul să contribuie în turul următor cu cartea demascată. Poate declarantul va crede că jucătorul este dubleton şi va greşi continuarea. De exemplu :

	R V 5	
D 10 7	+	8 4 2
	A 9 6 3	

După ce declarantul joacă din mână şi impasează cu succes la Valet iar apoi trage Riga, Vest trebuie să pună Dama. Dacă contribuie cu decarul, distribuţia este demascată.

Deblocarea

Sunt numeroase astfel de cazuri, în care este corect ca flancul, pentru a evita plasarea de mână, să se deblocheze. Iată o astfel de situaţie :

	♥ 8 3	
	♣ V 9 5 3	
♠ D 5		♠ V 2
♦ 10 8	+	♦ 6
♣ R 2		♣ D 10 4
	♥ 10 7 2	
	♣ A 7 6	

Atu este cupă. Sud joacă Asul de treflă. Dacă Vest nu deblochează, i de va plasa mâna cu Riga şi va fi obligat să revină în tai-defosă (la fel trebuie să procedeze şi dacă are Dama).

Un caz mai subtil, dar unde nu-i salvare fără adoptarea unei măsuri extreme de deblocare, este următorul :

	♠ V 9 3	
	♥ 9 6 4	
	♦ R 2	
	♣ A D 8 7 4	
♠ A 7 2		♠ R
♥ D 10 7 5 3	N	♥ A 8 2
♦ 10 9 8	V E	♦ 7 6 5 4 3
♣ 6 5	S	♣ R 10 9 2
	♠ D 10 8 6 5 4	
	♥ R V	
	♦ A D V	
	♣ V 3	

Sud joacă 4 ♠ cu atac de cupă mică. Est ia cu Asul şi pare simplu să revină culoarea. Observaţi ce se întâmplă. Declarantul va câştiga, se va duce la Riga de caro şi va

tăia a treia cupă. Va reveni pe caro în mână şi va juca şi Dama, după care va continua cu atu. Est, cu Riga sec, va fi forţat să revină în furşeta de As-Damă de treflă sau în tai-defosă. La levata a doua Est trebuia să scape de Riga de pică, şi abia apoi să continue cupa. Desigur că, având Asul în loc de Rigă, deblocarea la atu ar fi fost mai uşor de văzut.

Împiedicarea intenţiilor de tai ale declarantului

Este una din cele mai obişnuite manevre executate în flanc. Intenţiile de tai ale declarantului sunt uneori evidente, iar informaţia s-a obţinut din licitaţia adversarilor. Ele pot fi împiedicate sau diminuate atacând atu, şi perseverând cu atu. Alte situaţii devin clare când mortul are un singleton, şi când se impune a juca atu pentru a diminua posibilităţile de tai. Uneori manevra trebuie executată chiar cu preţul sacrificării unei levate de atu, cel mai adesea acest joc se dovedeşte profitabil. Iată un exemplu spectaculos dintr-o situaţie reală la masa de joc :

	♠ A 10 7 5 3 ♥ D 5 ♦ 9 ♣ R 8 7 4 3	
♠ V 4 ♥ 6 4 ♦ R V 7 5 3 ♣ V 10 9 5	N V E S	♠ D 9 6 2 ♥ R V 9 ♦ D 10 8 ♣ A 6 2
	♠ R 8 ♥ A 10 8 7 3 2 ♦ A 6 4 2 ♣ D	

Licitaţia :

Nord	*Est*	*Sud*	*Vest*
1 ♥	pas	1 ♠	pas
2 ♥	pas	3 ♥	pas
4 ♥			

Atac : Valet de treflă.

Est ar fi putut eventual lăsa levata Sudului, care ar fi putut avea dubleton, dar asta ar fi permis taiurile de caro. Aşa că a pus Asul şi a constatat că declarantul avea Dama seacă. Se impune returul de atu. Dar cu ce carte ?

Returul ucigaş este Riga de atu. Declarantul nu s-a mai putut salva. A câştigat cu Asul, a tras Asul de caro şi a tăiat un caro cu Dama. A mai defosat un caro pe Riga de treflă dar în final a trebuit să piardă două levate de cupă, Valetul şi 9, şi încă un caro.

Mai puţin uşor este un contraatac de atu atunci când ameninţarea taiurilor nu este absolut evidentă, dar se poate întrevedea. Un astfel de exemplu, în care flancul a contraatacat perfect, sperând să găsească la partener cartea utilă pentru a bate contractul, este prezentat la pagina 382.

Provocarea pierderii controlului la atu

Scurtarea numărului de atuuri ale declarantului, prin obligarea acestuia la taiuri repetate, poate conduce la ceea ce se numeşte pierderea controlului la atu. Tactica este efectivă mai întotdeauna când unul din apărători este lung în atu (în special când are patru cărţi). Un exemplu va face clară manevra :

	♠ R 10 2 ♥ 10 9 8 ♦ V 3 2 ♣ D 9 5 2	
♠ 8 ♥ A R 4 2 ♦ 10 9 7 ♣ R 10 8 4 3	N V E S	♠ A 7 4 3 ♥ D V 7 3 ♦ 8 6 ♣ V 7 6
	♠ D V 9 6 5 ♥ 6 5 ♦ A R D 5 4 ♣ A	

Sud se găseşte în contractul de 4 ♠ şi flancul debutează cu trei tururi de cupă.

Declarantul taie şi joacă o pică spre Rigă. Est trebuie să se abţină să ia imediat fiindcă, dacă va câştiga şi va continua cupa, declarantul va putea tăia la mort şi va deţine controlul mâinii. Est va refuza şi următorul tur de atu şi, în acest moment, oricum ar juca, declarantul pierde controlul. Dacă nu mai joacă atu şi trage caralele, Est va tăia al treilea caro şi va face şi Asul de atu. Dacă mai joacă încă o dată atu, Est ia cu Asul şi returul celei de a patra cupe îi va fi fatal.

Având lungime în culoarea de atu (cel puţin patru cărţi), este preferabil să-l faci pe declarant să taie, pentru a se scurta, decât să încerci să obţii taiuri. Iată un alt exemplu tipic de forţare a declarantului :

	♠ 5 4 3 ♥ 10 9 8 ♦ A D V ♣ 7 6 5 4	
♠ 9 8 7 6 ♥ 6 ♦ 10 9 8 ♣ A R D V 9	N V E S	♠ 2 ♥ A 5 4 3 2 ♦ 6 5 4 3 ♣ 8 3 2
	♠ A R D V 10 ♥ R D V 7 ♦ R 7 2 ♣ 10	

Sud se găseşte în contractul de 4 ♠ şi, aparent, ar avea unsprezece levate (cinci pici, trei cupe şi trei carale). Dar cum *o nenorocire nu vine niciodată singură*, Vest are şi pa-

patru atuuri şi trefle de defilat. El atacă As şi Rigă de treflă, iar declarantul taie. Joacă de două ori atu, constată proasta distribuţie, şi atacă culoarea de cupă. Est ia imediat şi mai rejoacă o dată treflă. Tot ce poate face declarantul este să se resemneze şi să defoseze pe următoarele două tururi de treflă, după care ar putea tăia pe masă, limitându-se astfel la o cădere, cu întreaga compasiune a celor din jur.

Forţarea mortului să taie

O astfel de manevră are ca scop scurtarea mortului la atu, pentru a împiedica declarantul să efectueze impasuri repetate împotriva onorului flancului.

Sud se găseşte într-un contract de 6 ♠ :

	♠ V 2 ♥ R D 10 7 ♦ 9 8 7 6 5 4 ♣ 7	
♠ 3 ♥ V 9 3 2 ♦ D V 3 2 ♣ A R 5 3	N V E S	♠ R 5 4 ♥ 6 5 4 ♦ 10 ♣ D V 10 9 8 2
	♠ A D 10 9 8 7 6 ♥ A 8 ♦ A R ♣ 6 4	

Vest atacă Asul de treflă, Est contribuie cu Dama. Partenerul lui o interpretează ca un apel preferenţial pentru cupă şi confuzia creată pune contractul pe masă.

Dacă Vest continua treflă, declarantul era obligat să taie la mort şi nu mai putea impasa Riga în trei al Estului, iar flancul încasa căderea.

O apărare oarbă, dacă Sud are o perdantă de cupă aceasta nu are cum să se evaporeze. Aşa că nu era cazul să se interpreteze Dama Estului ca un semnal de preferinţă, ci ca un apel de a continua, protejându-se astfel onorul împotriva impasului.

Împiedicarea eliberării unei culori de către declarant

Când mortul are o culoare lungă şi este lipsit de veniri, flancul trebuie să amâne câştigarea levatei, pentru a întrerupe comunicaţiile declarantului cu mortul. Partenerul este dator să semnaleze distribuţia, cu soţ sau fără soţ, pentru a şti când trebuie să câştige levata.

	R D V 10 9 8	
7 2	┼	A 4 3
	6 5	

Est va pune Asul doar în turul doi, ştiind că declarantul este dubleton (din semnalizarea Vestului).

Când declarantul, lipsit de veniri pe masă, efectuează un impas pe care, dacă îl va repeta, va majora culoarea, onorii fiind împărţiţi, mâna a doua trebuie să joace onorul din Rx sau Rxx, ori Dx sau Dxx.

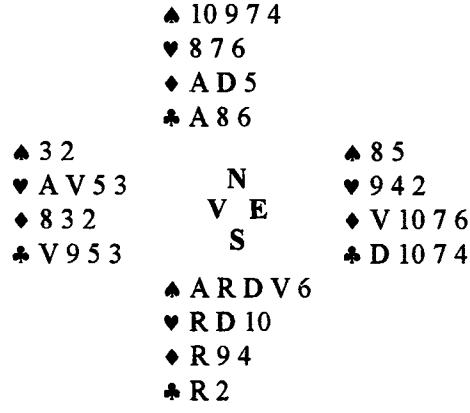
A V 10 9 3
R 4 2 ┼ D 7 6 Vest va pune Riga din primul tur.
8 5

Amânarea câştigării unei levate

Este o tehnică aproape obligatorie şi care poate da rezultate efective excelente. Cazul se prezintă de obicei astfel :

R D 10
┼ A 5 2 Când declarantul joacă din mână şi pune Dama de la mort, amânarea câştigării îl poate convinge să revină în mână şi să joace din nou spre mort, punând Riga, încredinţat că Asul se găseşte la Vest.

Iată un caz mai subtil :



Sud joacă 6 ♠ şi primeşte un atac de caro. Declarantul scoate atuurile adverse, elimină treflele şi caralele terminând pe masă, de unde joacă cupă şi pune Riga. Dacă Vest ia cu Asul, foarte frumos, dar tocmai a livrat contractul.

Corect este să amâne. Declarantul se va duce la mort cu atu şi va repeta expasul spre Damă-10, fără succes indiferent ce se va decide să pună.

Levate la culoarea de atu

Apărarea are şanse de a obţine levate la atu prin :

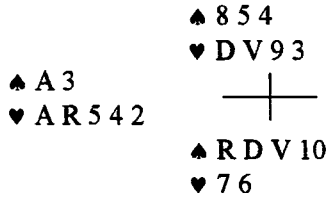
a) levate naturale.
b) taiuri.
c) intermediul promovării unei levate, forţând declarantul la un supratai, ce conduce astfel la o levată naturală de atu (aşa-zisul *uppercut*).

Câteva principii standard sunt valabile :

- să nu supratai când ai acelaşi număr de atuuri cu declarantul.
- să amâni câştigarea levatei de atu, dacă ai Asul în patru, până la al treilea tur.
- să forţezi declarantul să taie pentru a-l face să piardă controlul atuului.
- să eviţi taiul unei perdante în timp ce declarantul defosează.

Oportunitatea taiurilor

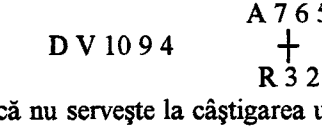
(1). Exceptând cazurile uzuale în care flancul a adoptat ca plan de atac obținerea de taiuri, mai există unele situații care impun flancului obligația de a-și forța partenerul să taie, chiar știind că acesta va fi supratăiat. Scopul este de a nu lăsa o carte majoră în mâna adversă, pentru o eventuală defosă ulterioară. De pildă :



Atu este pică. Vest joacă As-Rigă de cupă și încă o cupă. Est taie (cu 6, ca un debut de semnal indicând ulterior posesia a trei atuuri). Sud supratăie și joacă atu. Vest câștigă cu Asul și, văzând 2-ul partenerului, știe că acesta mai are un atu. Va mai juca odată cupă, Est va tăia și va fi supratăiat, dar cupele mortului nu vor putea furniza defose.

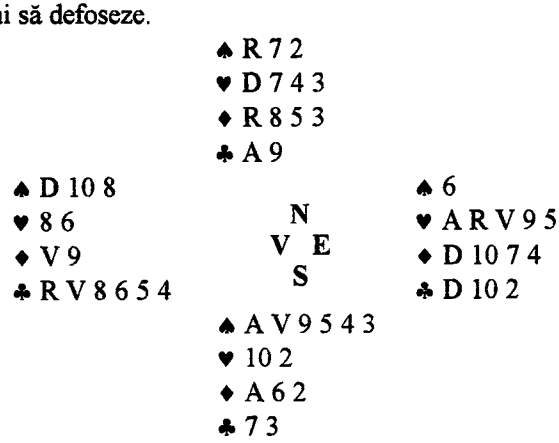
(2). Un alt principiu, deseori ignorat de flanc, intervine în situațiile când declarantul a lăsat să treneze la flanc un atu major și începe să joace o culoare alăturată liberă. Regula cere să tăiați la prima ocazie, pentru a nu lăsa declarantul să defoseze în mod repetat. O singură amânare poate fi fatală, dacă acesta are două perdante pe care vrea să le defoseze și nu tăiați imediat, va scăpa de ele.

(3). Evitați să tăiați o culoare „în gol", cum se zice, fiindcă declarantul va pune o carte mică, perdantă oricum. De exemplu :



Vest atacă Dama, declarantul ia cu Asul și continuă culoarea. Este o greșeală să tăiați, deși aveți singleton, fiindcă nu servește la câștigarea unei levate care, ulterior, va reveni și așa partenerului. Dacă Est taie, Sud va pune perdanta în levată.

(4) De asemenea, este greșit să forțați partenerul să taie, atunci când i s-ar putea oferi ocazia declarantului să defoseze.



Sud joacă 3 ♠, pe deschiderea Estului de cupă. Acesta ia atacul de ♥ 8 cu Valetul și trage și Riga.

Jucând rutinier, fără a gândi apărarea, el ar putea continua cu o cupă mică, obligându-şi partenerul să taie (cu costul unei levate potenţiale de atu) în timp ce declarantul va defosa o perdantă din minore. Sau ar putea trage Asul de cupă, declarantul va tăia şi va fi supratăiat, cu acelaşi cost de pierdere a unei levate potenţiale de atu, urmând ca ulterior, după extragerea atuurilor adverse, să-şi defoseze o perdantă pe Dama de cupă majorată. În ambele cazuri contractul va fi realizat. În schimb, dacă Est contraatacă la levata a treia treflă, declarantul va pierde cinci levate (două cupe, o pică, un caro şi o treflă).

Uppercut-ul

Această tehnică, de câştigare a levatelor în culoarea de atu, funcţionează în felul următor : partenerul este trimis să taie o culoare secundară, pentru a-l obliga pe declarant să suprataie, promovând astfel o levată naturală de atu flancului. Pentru reuşita manevrei este obligatoriu ca partenerul să colaboreze şi să execute taiul cu cel mai mare atu pe care îl are, şi nu să o facă rutinier, cu un atu mic. Vom exemplifica.

a). finalul de şase cărţi al unei done în care se joacă cu atu pică :

	♠ 5 4 3 ♥ - ♦ 4 ♣ 4 3	
♠ V 2 ♥ - ♦ D 2 ♣ 9 8		♠ D 6 ♥ - ♦ - ♣ R 7 6 5
	♠ A R 10 9 8 7 ♥ - ♦ - ♣ -	

Vest are mâna şi joacă un caro, o carte dintr-o culoare secundară ce a fost eliminată în levatele precedente din mâna Estului. Est taie cu Dama, promovând Valetul partenerului. Dacă taie cu 6, acţiunea este colapsată.

Deseori, cel care cere uppercut-ul are carte majoră în culoarea pe care vrea să o taie partenerul, dar nu o joacă deliberat, tocmai pentru a-şi obliga partenerul să taie.

Cu următoarele distribuţii ale atuului :

b).

	4 3 2	
D 10	+	R 8
	A V 9 7 6 5	

Un tai al culorii jucate, făcut cu Riga, provoacă un uppercut şi două levate pentru Vest.

c).

	A D 5 4	
R 9 6	+	8
	V 10 7 3 2	

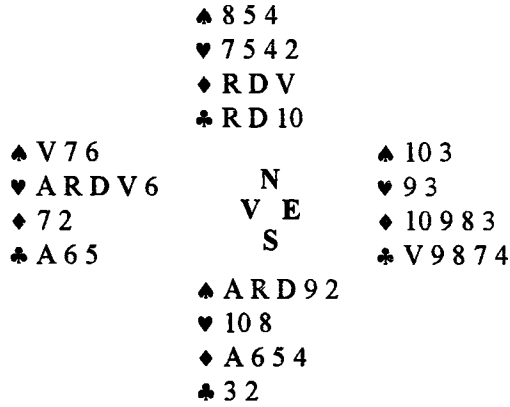
d).

	6 4 3	
10 7 5	+	D
	A R V 9 8 2	

În ambele situaţii, dacă Vest este în măsură provoace un tai de către partener, se va promova o levată de atu flancului.

Observaţie: dacă declarantul are vreo perdantă într-o altă culoare, el trebuie s-o defoseze în timp ce Est taie.

e). Să urmărim un exemplu concret :

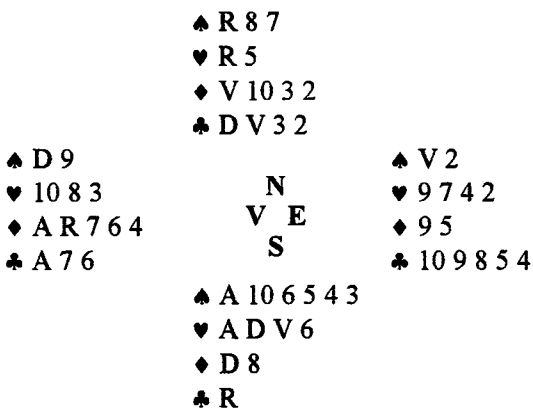


Sud joacă 4 ♠ cu atac de As, Rigă de cupă. Est apelează cu 9 urmat de 3. Vest ar putea continua cu o cupă mare dar, pentru a nu-l induce pe partener în eroare şi a-l face să defoseze, trage mai întâi Asul de treflă - spre a-i transmite şi mai clar mesajul că numai de la atu mai poate veni o levată - şi continuă cu o cupă mică. Speranţa lui este că partenerul are un onor de atu (indiferent care) cu care va tăia. În speţă Est va tăia cu 10, obligând declarantul să supratăie cu Dama şi promovând în acest fel Valetul partenerului.

Cele mai frecvente greşeli care se produc în zona uppercut-ului sunt, practic, trei :

1. partenerul nu taie, doar fiindcă s-a jucat o carte majoră.
2. nu taie cu cel mai mare atu şi dă peste cap operaţia.
3. flancul neglijează să realizeze în prealabil levata(ele) din culorile alăturate, permiţând declarantului să defoseze o perdantă.

Un exemplu :



Sud se găseşte în 4 ♠ şi Vest atacă Asul de caro. Pe apelul partenerului, continuă cu Riga şi, luat de val, speră să-şi promoveze o levată de atu dacă Est ar avea Valetul. Zis şi făcùt. Continuă caro, Est taie cu Valetul, dar Sud defosează Riga sec de treflă şi contrac-

tul este realizat. Ce greşeală a făcut Vest ? Înainte de a oferi taiul, care nu promovează uppercut-ul decât dacă Est are Valetul, trebuia să tragă Asul de treflă.

Refuzul supratăiului

Flancul poate obţine uneori o levată suplimentară la atu, refuzând să supratăie. Culoarea de atu este cea din diagramă, iar Est joacă o culoare la tai :

a). A V ┼ R D 10 9 5 — Sud taie cu Dama, Vest refuză să supratăie, defosează şi îşi va realiza apoi ambele atuuri.

b). R 10 5 ┼ A D V 9 8 — Sud taie cu Dama, Vest nu supratăie şi astfel va face două levate de atu.

c). A 9 5 2 ┼ R D V 10 4 3 — Sud taie cu un onor. Dacă Vest refuză să supratăie, va face două levate de atu.

d). D 9 3 2 ┼ A R V 10 8 7 — Foarte des această poziţie este judecată greşit. Când Sud taie cu Valetul, Vest trebuie să se abţină să supratăie şi va beneficia astfel de două levate.

Iată un exemplu spectaculos :

	♠ 9 ♥ V 10 3 ♦ R 9 8 7 6 ♣ A D 3 2	
♠ D 8 5 ♥ D 2 ♦ V 4 3 ♣ 10 7 6 5 4	N V E S	♠ R 2 ♥ A R 9 8 7 6 ♦ D 10 2 ♣ 9 8
	♠ A V 10 7 6 4 3 ♥ 5 4 ♦ A 5 ♣ R V	

Sud se găseşte în 4 ♠ după ce Est a deschis cu 1 ♥.

Vest atacă Dama de cupă şi continuă cupă, la Rigă şi apoi As.

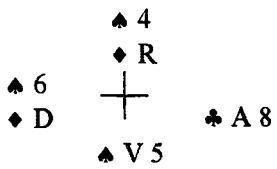
Declarantul taie a treia cupă cu Valetul de pică, pentru a tenta supratăiul. Dacă flancul cade în capcană, apărarea este terminată.

Recâştigând mâna, Sud va scoate atuurile printr-un simplu impas împotriva Estului şi va tabla.

În schimb, refuzând să supratăie şi alegând o defosă, Vest va face două levate de atu (după ce cartea mortului va fi acoperită de partenerul său cu Riga).

Taiul „en passant" al flancului

Deşi tehnica face parte din arsenalul declarantului mai degrabă, se ivesc uneori cazuri când şi flancul îşi poate promova o levată de atu *en passant.*

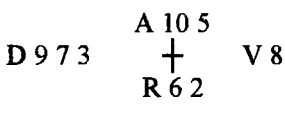


Atu este pica. Declarantul nu are decât levate câştigătoare. Dar pe returul de treflă al Estului, suferă o lovitură *en passant* , deoarece Vest are un atu mai mare decât 5-ul din Sud.

Impasul împotriva partenerului

Este considerat ca o manevră dificilă. Dacă la un joc de FA, pe atacul partenerului, este o eroare ca, pe locul trei, având RV6 în culoare, să se pună Valetul, la un joc de culoare Valetul este cartea corectă. Dacă declarantul ia cu Asul, culoarea devine clară pentru atacant. Dealtfel, este de presupus şi că atacantul nu a jucat de sub As.

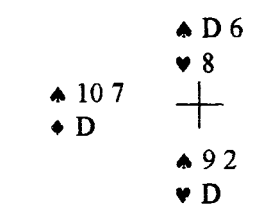
Iată un caz, frecvent jucat greşit :



Pe atacul Vestului cu o carte mică, dacă Nord pune mic, trebuie jucat 8 şi nu Valetul. Greşind, declarantul va avea trei levate, impasând ulterior Dama.

Jocul în tai-defosă

Reputaţia proastă în rândul jucătorilor a revenirii în tai-defosă, bazată pe consecinţele unui astfel de joc – ce îi permite declarantului să taie dintr-o mână în timp ce defosează din cealaltă – este pe deplin justificată şi flancul trebuie s-o evite pe cât posibil. Declarantul trebuie împiedicat să se aranjeze într-o asemenea poziţie de final de joc, ce-i va obliga pe adversari să joace în tai-defosă. Uneori o astfel de situaţie este de neevitat, alteori unul din apărători o face inconştient de pericol, returnând greşit sau insuficient de atent. De pildă :



Atu este cupa. Vest are mâna. Dacă va juca caro, declarantul taie pe masă şi defosează perdanta de pică.
Vest trebuie să joace pică, şi nu în tai-defosă, iar Sud va mai pierde o levată.

Iată şi un exemplu în care, dacă flancul – destul de îndoctrinat de grozăvia unui joc în tai-defosă – ţine cu orice preţ să îl evite, de-abia atunci va provoca un adevărat dezastru:

	♠ R D 6 5 ♥ A 2 ♦ A 5 4 ♣ A 6 5 4	
♠ 9 2 ♥ D V 9 7 6 5 ♦ 8 7 6 ♣ D 7	N V E S	♠ 7 4 ♥ R 10 4 3 ♦ D V 10 9 ♣ V 8 2
	♠ A V 10 8 3 ♥ 8 ♦ R 3 2 ♣ R 10 9 3	

Sud joacă 6 ♠ cu atac de Damă de cupă. Declarantul câştigă, extrage atuurile, taie cupa de la mort şi joacă As-Rigă de caro şi caro, plasându-i mâna Estului.

Deşi, dacă reconstituia distribuţia declarantului, putea şti că acesta are patru trefle, Est, de frica jocului în tai-defosă, a revenit treflă. Declarantul a jucat la onorii împărţiţi şi a făcut jocul.

Orice retur într-o culoare roşie era, ce-i drept, în tai-defosă, dar nu îi servea cu nimic declarantului, cu câte patru trefle în ambele mâini. Silit să desfacă singur culoarea de treflă, nu putea să nu piardă o levată.

Un tai-defosă nu poate provoca un dezastru, dacă flancul ştie că nu există o defosă utilă.

Iată şi un alt exemplu, în care un joc în tai-defosă reuşeşte să provoace un uppercut ce aduce căderea :

	♠ A D V 9 3 ♥ 7 6 5 ♦ 6 5 ♣ R V 5	
♠ R 4 ♥ A 9 4 ♦ A R V 9 3 2 ♣ 9 8	N V E S	♠ 10 8 7 6 ♥ 10 2 ♦ D 7 4 ♣ 10 7 3 2
	♠ 5 2 ♥ R D V 8 3 ♦ 10 8 ♣ A D 6 4	

Licitaţia :

Sud	*Vest*	*Nord*	*Est*
1 ♥	2 ♦	2 ♠	pas
2 ♣	pas	3 ♥	pas
4 ♥			

Vest debutează cu As. Rigă de caro.

După felul cum i-a semnalizat partenerul, Vest ştie că acesta are trei cărţi. Şi mai ştie şi că de la pică nu se poate aştepta la levată şi nici de la treflă probabil, cea de a doua culoare a declarantului. Inventiv, el va construi un plan în care ar putea obţine două levate de atu.

Mai întâi continuă cu un al treilea caro, în tai-defosă.

Declarantul taie pe masă şi joacă atu spre mână, punând Valetul. Vest câştigă cu Asul şi continuă cu un al patrulea tur de caro, pe care partenerul îl taie cu miraculosul decar. Declarantul termină cu o levată în minus, după imaginativa acţiune de uppercut provocată de Vest.

Evitarea manevrei în „Coup de Bath"

Tactica declarantului, având în mână AVx într-o culoare, este de a da drumul unui atac făcut cu Riga din RDxx, în speranţa ca flancul să continue şi să cadă în capcana furşetei de As-Valet.

Soluţia de evitare a unei astfel de situaţii se găseşte în cartea furnizată de partenerul atacantului, şi care trebuie să fie relevantă. Descurajare cu o carte mică, sau apel cu echivalenţa atacului.

a).

8 4 3
R D 10 7 ┼ 9 5 2
A V 6

b).

A 5 4
R D 10 9 ┼ 8 6 2
V 7 3

În ambele cazuri, Est avertizează prin 2, refuzând culoarea.

c).

5 4 3
R D 8 7 6 ┼ 10 9
A V 2

Aici, decarul este un refuz al culorii, el neagă Valetul şi semnalează dubleton. Dacă ar fi avut V10, ar fi pus Valetul.

Evitarea plasărilor de mână în final de joc

Manevrele denumite „final de joc", în care declarantul plasează mâna flancului pentru un retur în favoarea sa (tai-defosă, impas gratuit etc.), se execută prin eliminarea culorilor de retur din mâinile adverse, forţând jocul într-o anume culoare.

Studiind jocul declarantului, uneori flancul poate evita o plasare de mână, printr-o deblocare. De exemplu :

A 10 9 7 3
D 5 ┼ V 8 2
R 6 4

Când Sud joacă Riga din mână, Vest, care dacă va primi mâna la un moment dat nu va putea juca decât în favoarea declarantului, evident că se va debloca. În caz contrar, declarantul îi va plasa mâna, lăsându-l să-şi facă Dama în turul următor.

Numărarea adversarului

Reconstituirea distribuției declarantului, a punctajului deținut și a levatelor certe, este obligatorie pentru flanc și trebuie făcută la fiecare donă, până când devine un automatism. Fără aceste informații, tot mai exacte după fiecare levată, nu se poate conduce cu succes o apărare, aceasta putând fi realizată cu ajutorul licitației, atacului, semnalizării, vederii mortului și a levatelor precedente, apelând și la numărarea până la 13.

Câteva estimări ale distribuției declarantului :

a).	1 ♥	1 ♠	Cu majora în cinci, declarantul are probabil șase cupe și o mână peste minim.	b).	1 ♥	1 ♠	Probabil cinci cupe și patru trefle.
	3 ♥				2 ♣		
c).	1 ♠	2 ♦	Cel puțin zece cărți pe majore.	d).	1 ♠	2 ♣	Șase pici și o mână peste medie.
	2 ♥	3 FA			3 ♠		
	4 ♥						
e).	1 ♥	2 ♦	Cinci cupe și patru trefle.	f).	1 ♦	1 FA	Probabil nouă cărți pe minore.
	3 ♣				2 ♣		

De pildă, după licitația :

Sud	*Nord*
1 ♥	2 ♣
2 ♥	3 ♥
4 ♥	-

se va interpreta că declarantul are o mână minimală, dar cu care acceptă invitația. După atac și etalarea mortului, se vor calcula punctele partenerului și se va decide ce trebuie rejucat.

Iată dona completă :

	♠ 10 8 7 ♥ D 10 3 ♦ 7 6 ♣ A R V 10 5	
♠ A V 3 2 ♥ 4 2 ♦ R 9 4 3 ♣ D 4 3	N V E S	♠ D 6 5 4 ♥ 7 6 5 ♦ A 8 5 2 ♣ 9 8
	♠ R 9 ♥ A R V 9 8 ♦ D V 10 ♣ 7 6 2	

Atac ♦ 3, luat cu Asul.

Sud, conform licitației, are cca 14 puncte iar la Mort se văd 10; la Est sunt 6 puncte, așa că Vest are probabil 10. Se cere un contraatac imediat în pică, și nu revenire în culoare.

A ajuta partenerul să nu greșească

Motive de nemulțumire, datorate îndeplinirii contractului de către declarant, pot apărea de la greșeli comise de flanc în returi.

Pot oare ele fi evitate, și cine este de vină?

Să urmărim un caz concret :

	♠ A V 8 2 ♥ V 3 ♦ D 7 6 5 4 ♣ D 8	
♠ 5 ♥ D 10 9 8 7 6 ♦ A R 8 ♣ A 3 2	N V E S	♠ 7 6 ♥ 5 4 2 ♦ 9 2 ♣ V 10 9 6 5 4
	♠ R D 10 9 4 3 ♥ A R ♦ V 10 3 ♣ R 7	

Vest deschide cu 1 ♥, urmată de două pas-uri, iar Sud declară 4 ♠.

Atacul este As-Rigă de caro și tai de caro oferit partenerului, care a semnalat dubletonul.

Est revine cupă, culoarea de deschidere a partenerului, și tavanul cade peste ei. Declarantul câștigă, scoate atuurile și pe două carale de la mort își aruncă treflele.

Cine a greșit? Evident că Vestul. Dacă întrevedea problemele partenerului, era dator să tragă mai întâi Asul de treflă și apoi să ofere taiul.

Jocuri de păcălire

Jocurile de păcălire nu sunt monedă curentă în arsenalul tehnicilor de joc.

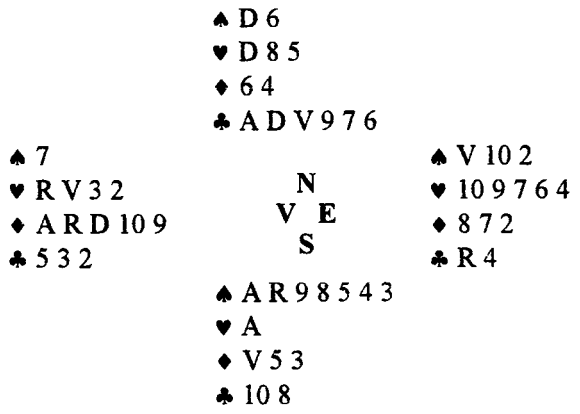
Jucătorii mai puțin versați sunt sfătuiți să le folosească cu parcimonie deoarece, cel mai adesea, cel care va fi indus în eroare va fi propriul partener.

Pe de altă parte, sunt multe cazuri în care defosarea înșelătoare este obligatorie, pentru a nu da ocazia declarantului să citească corect mâinile adverse.

Un joc de păcălire pleacă de la ideea de a induce în eroare adversarul, oferind o imagine diferită a conformației mâinii sau distribuției față de cea reală.

Vom apela la un exemplu în care semnalizarea înșelătoare este aproape obligatorie, și va funcționa efectiv, dacă adversarul cade în capcană.

Contract 4 ♠ jucat de Sud, după ce Vest a deschis cu 1 ♦.



Vest atacă Asul, urmat de Riga de caro.

Est semnalizează cu 8 şi apoi cu 7, dând impresia că ar fi dubleton.

Vest continuă cu un al treilea caro iar declarantul, temându-se de un supratai, face taiul cu Dama. În fond picile pot fi 2 - 2 iar Riga de treflă la Vest.

Când Est răspunde la culoare, contractul nu mai poate fi realizat. Est va face levata de atu şi Riga de treflă. O cădere.

7.

APĂRAREA ÎMPOTRIVA CONTRACTELOR DE FĂRĂ DE ATU ŞI TEHNICI DE JOC SPECIFICE

Regula lui 11 – Regula lui 15 – Tehnici specifice de joc de levată
Câteva reguli ale mecanismului apărării – Ce carte trebuie jucată în mâna treia după un atac al partenerului – Deblocarea – Când trebuie contraatacat – Când e corect de acoperit un onor – Împiedicarea eliberării unei culori lungi a declarantului – Amânarea câştigării unei levate şi menţinerea circulaţiei între apărători – Majorarea unei culori – Promovarea de levate câştigătoare – Distrugerea potenţialului unei culori cu onorii divizaţi – Semnalizarea la FA – Manevra Merrimac – Manevra Deschapelles – Jettisonare – Măsuri extreme – Jocuri de păcălire

Câteva principii :

* Ca regulă generală, trebuie reţinută ideea că rolul apărării în contractele de FA, pentru a învinge contractul, este de a dezvolta şi valorifica o culoare lungă. Prin urmare, recomandarea este de a continua culoarea respectivă ori de câte ori jucătorii în apărare iau mâna, pentru a scoate ţinerea (ţinerile) declarantului.

* Esenţial pentru flanc este să menţină deschise căile de comunicaţie cu partenerul, mai ales când este lipsit de reprize.

* De asemenea, este vital ca, uneori, flancul să refuze o levată la prima sau chiar la a doua oportunitate, pentru a face dificilă circulaţia declarantului. Deoarece jocul declarantului se bazează pe obţinerea levatelor lipsă, el oferă o foarte bună indicaţie flancului asupra intenţiilor sale.

* Pe atacul partenerului trebuie furnizată cartea corectă, pentru a nu oferi informaţii false, iar returul se va conforma aceleiaşi reguli.

* Un foarte important principiu cere ca, la atacul cu un onor contra unui contract de FA advers, să se semnalizeze atitudinea, şi nu distribuţia. Întregul plan de apărare al flancului este clădit pe informaţiile date de atac.

* Contra FA advers este important să fie uneori deblocată culoarea atacată, pentru fluidizarea jocului.

* Când contractul este direct (1FA-3FA), primul lucru ce trebuie făcut este stabilirea punctelor posibile la partener (în funcţie de numărul punctelor din mâna proprie), pentru a decide planul în apărare.

Determinarea situaţiei punctelor flancului este o acţiune deseori ignorată, în special de către începători. Ea se traduce prin dilema : „joc pentru mine sau pentru partener?" Având puţine puncte (2-4), este imposibil să fie eliberată culoarea lungă a atacantului, şi este mai bine să se găsească, cu discernământ, folosind limbajul atacului, culoarea partenerului şi să se joace pentru el.

REGULA LUI 11

Un procedeu important de reconstituire a culorii atacate, dacă atacul este inițiat dintr-o lungime (regula standard cere să se atace a patra carte / ex.: RV653), este dat de regula lui 11. Printr-un simplu calcul aritmetic se poate determina numărul cărților mai mari decât atacul aflate în celelalte mâini.

Regula lui 11 a fost formulată de R.F.Foster în 1889 în cartea sa intitulată *Whist manual*, şi ea este de fapt o formulă matematică desemnată să interpreteze cartea de atac. Formula constă în a scădea din cifra 11 valoarea cărții atacate, iar rezultatul obținut reprezintă numărul de cărți mai mari decât cea atacată pe care le deține mortul, partenerul atacantului şi declarantul. De pildă, 6 (cartea de atac) scăzut din 11 = 5. Informația este foarte utilă jucătorului de pe locul trei care, văzând ce are mortul şi ce deține el, va putea aproxima destul de corect ce mai are declarantul şi va putea astfel decide exact ce carte trebuie să furnizeze la levată. Este evident că această informație funcționează atât pentru flanc cât şi pentru declarant, dar arma o are flancul.

Câteva exemple vă vor fi prezentate :

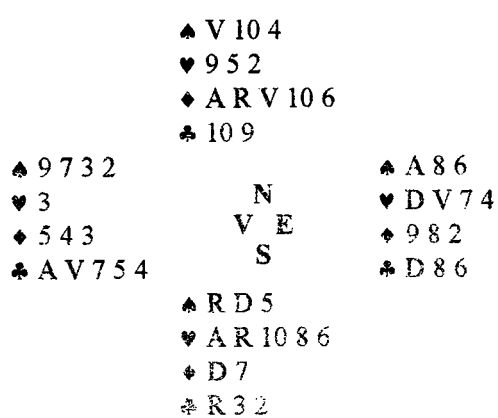
a). V 8 5 / 6 ┼ R 9 4 — Vest a atacat 6. De la mort s-a acoperit cu 8. Ce carte va pune Est ?

Scăzând 6 din 11, rezultă cinci cărți mai mari decât cea atacată. Două sunt la mort, două are Est, deci declarantul are o singură carte mai mare decât 6 (şi aceasta ar trebui să fie un onor). Est trebuie să acopere cu 9, pentru a-l limita pe declarant la o singură levată în această culoare.

b). V 9 3 / 7 ┼ 10 5 — La fel ca şi în cazul precedent. Există patru cărți mai mari, iar declarantul are una. Dacă mortul acoperă cu 9, Est pune 10, dacă de la mort se joacă 3, Est poate liniştit să contribuie cu 5.

c). D 9 4 / V 8 6 5 2 ┼ R 10 7 / A 3 — Pe atacul cu 5, şase cărți mai mari există, două la mort, trei la Est şi una la Sud. Est trebuie, dacă de la Nord se acoperă, să facă la fel. Pe 9 → decarul, pe Damă → Riga, pe mic → 7.

d). Să urmărim „pe viu" cum funcționează regula :



Împotriva contractului de 3 FA declarat de Sud, care a deschis cu 1 ♥, Vest atacă ♣ 5. Est acoperă trefla mortului cu Dama şi declarantul câştigă cu Riga. Vine apoi la mort pe Valetul de caro, de unde continuă cu Valetul de pică. Ce carte va pune Est ?

Evident că Asul. Aplicând *regula lui 11*, Est ştie că declarantul nu mai are nimic la treflă (s-a constatat deja că nu a avut decât o singură carte mai mare de 5), iar o amânare a câştigării levatei de pică poate declanşa un dezastru. Declarantul, prin jocul păcălitor de Valet de pică, simulând un eventual impas la Damă, încearcă să fure o levată de pică şi va realiza cele nouă levate necesare contractului - cu cinci carale, o treflă, o pică şi două cupe (dacă are ♠R şi ♥AR) - înainte ca flancul să-şi tragă cele patru eventuale cărţi câştigătoare la treflă (dacă Vest a atacat din cinci). O cădere, în loc de contract realizat.

REGULA LUI 15

Formula matematică pusă în valoare de Foster este în prezent viciată de faptul că mulţi jucători (în înţelegere prealabilă cu partenerul şi informând adversarii) atacă în special a treia carte din lungime sau chiar a cincia sau a şasea.

Robert Traub a demonstrat că aplicarea *regulii lui 15* permite reconstituirea. Iată tabelul pentru atacurile cu a treia, a patra, a cincia şi a şasea din lungime :

Atacul	*Regula*	*Suma*
A 3-a din lungime	12	3 + 12 = 15
A 4-a din lungime	11	4 + 11 = 15
A 5-a din lungime	10	5 + 10 = 15
A 6-a din lungime	9	6 + 9 = 15

Cartea de atac şi regula corespunzătoare, adunate, fac întotdeauna 15. La atacul cu a patra din lungime se va folosi regula (15-4) lui 11, cu a treia regula (15-3) lui 12 etc. Deci, de fapt, regula lui 11 este inclusă şi face parte din regula lui 15.

TEHNICI SPECIFICE DE JOC DE LEVATĂ ÎN FLANC

Câteva reguli ale mecanismului apărării

Referindu-ne la aprecierea, tratată izolat, a tehnicii de joc, fără implicaţiile tactice pe care de fapt le impune atacul, procedeele standard acceptate de toată lumea, aşa cum s-a mai spus, prevăd :

1. Dacă s-a atacat cea mai mare carte din trei mici (742), în turul următor se furnizează cea mai mică.

2. Revenirea în culoarea partenerului se face cu mijlocia din trei cărţi şi cu cea mai mică din patru.

3. Jucătorul de pe locul doi (având, de pildă, Riga) va acoperi un onor jucat de la mort doar dacă acesta este lipsit de suport (D73), dar nu o va face dacă onorul este protejat (DV9). Amânând la prima levată (procedură standard), va evita eventualul impas ce poate fi dat împotriva decarului în trei al partenerului.

4. Când declarantul are la mort doi sau trei onori (RD103) şi joacă din mână, pe locul doi nu trebuie pus imediat Asul.

5. Pentru a proteja prinderile partenerului, când de la mort se joacă o culoare în care jucătorul de pe locul doi are Ax sau, în special, Rx, onorul trebuie pus imediat şi revenit în culoarea partenerului. Iată un caz :

	♠ A R ♥ A D 7 ♦ A 3 2 ♣ V 10 6 5 4	
♠ D V 10 9 8 4 ♥ V 3 2 ♦ 6 5 ♣ A 2	N V E S	♠ 3 2 ♥ 10 6 5 4 ♦ V 10 9 8 7 ♣ R 3
	♠ 7 6 5 ♥ R 9 8 ♦ R D 4 ♣ D 9 8 7	

Contra 3 FA Vest a atacat pică şi declarantul a jucat de la mort o treflă mică. Dacă Est nu pune imediat Riga ca să rejoace pică, apărarea nu va mai învinge contractul.

Ce carte trebuie jucată, în mâna a treia, pe un atac al partenerului ?

Similar contractelor la culoare, şi în cazul FA povaţa este, cum deja se ştie, ca pe locul trei să se joace cea mai mare carte. Ea este valabilă într-un caz tip :

a).

	7	
A V 5 4 3	┼	R 8 6 2
	D 10 9	

Dar nu şi în :

b).

	10 4	
V 9 8 3 2	┼	A D 6
	R 7 5	

Aici, ca şi în cazul clasic, este corect de jucat Dama, deoarece obligă declarantul să câştige imediat şi se menţine circulaţia cu partenerul. Jucând standard, Asul şi apoi Dama, declarantul nu va lua decât în turul trei.

La fel şi în cazul :

c).

	6	
D 9 5 4 3	┼	A V 2
	R 10 8 7	

Punând Valetul, declarantul este limitat la o singură levată. Jucând automat Asul şi revenind apoi Valetul, declarantul ia cu Riga dar mai ţine o dată, în cazul că Est nu mai are ocazia să rejoace culoarea.

Apelând la regula lui 11 :

d).

	V 2	
R D 8 6 4	┼	A 9 3
	10 7 5	

Declarantul nu poate avea decât o singură carte mai mare de 6, aşa că nu costă nimic să se ia cu Asul.

e).

	V 4	
A 10 8 6 3 2	┼	R 9 7
	D 5	

Similar cazului precedent. Declarantul nu poate avea As-Damă, ci doar o singură carte mai mare de 6.

Returnul în culoarea de atac a partenerului

Câştigând levata pe atacul partenerului, dacă alte considerente nu cer un contraatac, este normal să se revină în culoarea jucată. Principiul standard cere ca returnul să fie făcut cu cea mai mare carte rămasă dacă culoarea a fost în trei, şi cu a patra dacă ea a fost iniţial în patru sau mai multe cărţi. De exemplu : A83 ; A952. În felul acesta, partenerul poate reconstitui distribuţia declarantului în culoarea respectivă.

De exemplu, împotriva unui contract de 3 FA, regula funcţionează astfel :

	7 6		Câştigând cu Asul, Est revine 8. Sud acoperă
R V 9 3	┼	A 8 2	cu 10, capturat de Valet. Dacă Vest va trage
	D 10 5 4		Riga, declarantul îşi va face Dama. Dar citind

distribuţia, Vest se va abţine să continue şi va juca altceva, aşteptând ca partenerul să îi rejoace ulterior spre furşetă încă o dată.

În schimb, cu :

			Est, câştigând cu Asul, va reveni a patra, res-
	7 6		pectiv 2. Vest va lua cu Valetul şi, de data
R V 9 3	┼	A 8 4 2	aceasta, poate trage liniştit şi Riga realizând
	D 10 5		imediat patru levate.

Deblocarea

Deblocarea unui onor egal cu cel atacat, în contextul deţinerii a doar două cărţi, este obligatorie, permiţând partenerului să-şi tragă ulterior culoarea. Cel mai comun caz este:

a).

	A 5 4		Pe atacul partenerului cu Dama, Est trebuie să
D V 10 8 3	┼	R 6	deblocheze Riga, indiferent dacă declarantul a
	9 7 2		pus Asul sau nu.

Sau :

b).

	7 5 4		Dacă, pe Riga din atac, Est nu acoperă cu Asul,
R D 10 6 3	┼	A 2	culoarea este blocată şi circulaţia ruinată, deoarece
	V 9 8		declarantul are nouă levate pe celelalte culori.

Mai subtilă este situaţia în care Est trebuie să deblocheze chiar cu riscul de a pierde o levată :

c).

	A 2		Vest atacă 6 şi declarantul dă drumul. Est câştigă
V 9 7 6 5	┼	R D 4	cu Dama, iar la levata a doua se deblochează re-
	10 8 3		venind Riga, la Asul sec, în speranţa că parte-
			nerul are mâna din exemplul alăturat.

d).

	6 5 4		Vest atacă Valetul (dintr-o secvenţă interioară)
A V 10 7 2	┼	D 3	şi Est uită să deblocheze Dama. Dacă declaran-
	R 9 8		tul este inspirat şi dă drumul, culoarea rămâne

blocată şi nu mai poate furniza levate, din lipsă de reprize exterioare. În schimb, dacă Est pune Dama, Sud e obligat să câştige imediat.

Când trebuie contraatacat ?

Revenirea în culoarea partenerului este, la FA, cel mai corect lucru. În îndepărtatele zile ale whist-ului, a nu reveni în culoarea partenerului era considerat de-a dreptul o jignire iar anecdota spune că nu era permis decât în două cazuri : când nu aveai carte în culoarea respectivă sau dacă ai decedat subit.

În fața evidenței constatate însă, în multe ocazii se impune un contraatac. Astfel de decizii sunt esențiale în conduita apărării. Informațiile furnizate de cartea de atac, etalarea mortului, aprecierea levatelor declarantului și a punctelor lui slabe, dictează hotărârea. Ambii jucători sunt responsabili de schimbarea liniei de atac. Decizia impunându-se, rămâne de stabilit cu ce carte trebuie contraatacat. Iată un caz :

	♠ V 9 5 ♥ V 5 2 ♦ A 10 9 ♣ A D 5 4	
♠ 8 7 6 ♥ R 10 4 ♦ 8 4 2 ♣ V 10 9 8	N V E S	♠ A D 10 2 ♥ 8 7 6 3 ♦ R 7 6 ♣ 3 2
	♠ R 4 3 ♥ A D 9 ♦ D V 5 3 ♣ R 7 6	

Împotriva 3 FA, Vest atacă Valetul de treflă.

Declarantul câștigă în mână și face un impas la caro pornind cu Dama, și îl repetă, după ce prima oară a fost lăsat să câștige. Est ia cu Riga și trebuie să găsească un contraatac, deoarece returul în culoarea de atac a partenerului nu are perspective. De la treflă deci nu pot veni levate, de la cupă greu de crezut, ținând seama că Sud a deschis cu 1 FA, așa că nu rămâne decât pica. Dar ce carte ? Cartea corectă este Dama. Sud ia cu Riga și, când va căuta a doua levată de cupă, Vest va câștiga cu Riga și va trece mâna partenerului revenind pică, unde îi vor aștepta trei levate.

Când este corect de acoperit un onor

Uitând vechea regulă a whist-ului care zicea că „*onorul se acoperă întotdeauna*", pentru a determina dacă trebuie sau nu să se acopere un onor, principiile recomandă :

Să se acopere onorul jucat de la mort, dacă el nu este protejat, în speranța de a promova o carte la partener, și să nu se acopere decât ulterior (când nu mai este o altă alegere), dacă onorul este gardat.

Să exemplificăm :

a).

	V 10 9 3	
D 8	+	R 7 4 2
	A 6 5	

Evident că ar fi greșit să se acopere imediat, sau ulterior.

b).

	D V 9 5	
4 3 2	+	R 10
	A 8 7 6	

Unica şansă este de a acoperi Dama, poate ulterior Sud va impasa la decar.

c).

	V 4 3 2	
5	+	D 8 7
	A R 10 9 6	

Inutil de acoperit Valetul, poate că declarantul juca la o distribuţie 2-2 a culorii.

d).

	V 10 7	
A 9 2	+	D 5 4
	R 8 6 3	

Dacă se acoperă, Sud va face trei levate. Neacoperind şi lăsând Valetul să câştige, va fi limitat la două.

e).

	D 4	
10 8 2	+	R 3
	A V 9 7 6 5	

Neacoperind Dama cu Riga, declarantul va face toate levatele.

f).

	V 6	
8 5 4	+	R 7 3 2
	A D 10 9	

Riga este bine gardat, aşa că nu trebuie acoperit Valetul.

g). Dacă la mort sunt doi onori, şi se joacă din mână un al treilea, acesta trebuie acoperit.

	A V 8 7 4	
D 9 3	+	R 6 2
	10 5	

Decarul trebuie acoperit.

h). Şi un caz similar :

	R 10 8 7 6	
D 3 2	+	A 9 4
	V 5	

Valetul trebuie acoperit.

i).

	A 9 5 2	
R D 8 4	+	6 3
	V 10 7	

Bineînţeles că, dacă Sud joacă Valetul, acesta trebuie acoperit. Cu intenţii de păcălire, se poate pune Riga, şi nu Dama.

Împiedicarea eliberării unei culori lungi a declarantului

Trei poziţii sunt standard, şi ele sunt întâlnite atât la jocul de FA cât şi la cel de culoare. Tehnica de a amâna câştigarea unei levate poate împiedica declarantul să-şi valorifice o culoare lungă la care nu mai are acces, nemaiavând veniri în mâna respectivă.

1).

	R D V 8 7	
9 2	+	A 6 4
	10 5 3	

Declarantul atacă culoarea cu 10. Est dă drumul în primul tur şi observă semnalizările partenerului.

Acesta are obligaţia de a-şi semnaliza distribuţia (cu soţ sau fără), pentru a-l informa când este oportun să câştige.

(Semnalizarea este cea standard : o carte mare urmată de una mică, distribuție cu soț, o carte mică urmată de una mai mare, distribuție fără soț).

Când Sud continuă culoarea, Est mai dă drumul încă o dată, știind că declarantul este cel care are trei cărți. Dacă Vest semnaliza că el are trei cărți, lua din turul doi.

2). A D V 7 3 / 9 6 2 ┼ R 5 4 / 10 8

Sud pornește la eliberarea culorii impasând cu decarul, pe care îl lasă să curgă. Est amână câștigarea, impasul este repetat cu Valetul, dar acum Est câștigă iar Sud nu își poate valorifica culoarea decât dacă are o altă venire la mort.

3). D V 10 5 2 / R 7 6 ┼ A 8 3 / 9 4

Declarantul joacă mic de pe masă. Dacă ambii adversari dau drumul în primul tur, culoarea nu mai poate fi majorată decât dacă Sud are două veniri pe masă, una ca să elibereze culoarea iar a doua ca să beneficieze de ea.

Amânarea câștigării unei levate și menținerea circulației între apărători

Patru poziții sunt uzuale în astfel de cazuri, când lipsa de veniri și obligația menținerii comunicației cu partenerul impun aplicarea unei astfel de tehnici (când unul din jucători atacă culoarea licitată de partener).

1). D 2 / A 9 7 5 3 ┼ R 8 4 / V 10 6

Vest atacă 5, Est câștigă cu Riga și revine 8 (mijlocia din trei). Vest amână câștigarea levatei. Ulterior, când Est câștigă mâna pe o altă culoare, revine cu 4 iar partenerul face restul de levate.

2). (a) A V / 7 6 ┼ R 10 9 8 4 3 / D 5 2

Vest atacă 7, declarantul pune Valetul iar Est dă drumul, confirmând cu o carte mare că dorește continuarea culorii.

Ulterior, când Vest câștigă pe o altă culoare, scoate Asul de la mort, dar acum Est are culoarea liberă și patru levate câștigătoare. Remarcați că dacă Est punea Riga la prima levată și în turul doi scotea Asul, declarantul mai avea o ținere iar partenerul nu mai avea carte de rejucat în culoare.

(b) A 6 / 9 3 ┼ R 8 7 5 4 2 / D V 10

Dacă pe atacul partenerului în culoarea dvs. aveți insuficiente vèniri pentru a majora singur culoarea, dați drumul în primul tur.

Veți permite astfel partenerului să o mai joace o dată, menținând comunicațiile între flancuri.

3). 6 5 4 / 7 2 ┼ R D 10 9 3 / A V 8

Declarantul are două ținere în culoarea licitată de Est și atacată de partenerul lui cu 7. Observați că dacă Est intercalează Dama, Sud va da drumul și va controla ulterior culoarea cu cele două ținere (AV). În schimb, dacă Est pune 9, obligând declarantul să câștige cu Valetul, mai târziu, când partenerul lui va continua culoarea, Dama scoate Asul și majorează restul cărților.

4). 4 3 2 / 8 5 ┼ A R 10 7 6 / D V 9 — Vest atacă 8 împotriva contractului de FA. Partenerul, creditând declarantul cu DV9, dă drumul, apelând. Când partenerul lui câştigă o levată şi revine în culoarea iniţială, restul de levate le vor aparţine.

Majorarea unei culori

Tehnica de bază presupune atacarea repetată a culorii lungi pentru a scoate stopul declarantului. Continuarea jucării culorii este o obligaţie a flancului, dictată prin atac.

Elementul vital în această acţiune este tempo-ul, factorul timp având o mare pondere în aprecierea numărului de reprize, suficiente sau nu, pentru a majora culoarea. Regula lui 11 serveşte la stabilirea lui, iar citirea corectă a mâinii declarantului decide continuarea sau contraatacul.

Promovarea de levate câştigătoare

Regula generală prevede ca atunci când o acţiune de promovare este condusă dintr-o secvenţă de onori, să se joace cartea cea mai mare iar partenerul să semnaleze atitudinea.

Distrugerea potenţialului unei culori cu onorii divizaţi

Exemplul standard este similar cu cel de la joc de culoare, în care se împiedică eliberarea unei culori de către declarant :

A V 10 4 3 / R 6 2 ┼ D 9 5 / 8 7 — Când declarantul joacă din mână, Vest este obligat să pună Riga. Exceptând cazurile când declarantul are alte veniri pe masă, culoarea este anihilată.

Neacoperind, Est câştigă dar Vest este victima impasului repetat.

Semnalizarea la FA

- Când declarantul încearcă să majoreze culoarea lungă a mortului, flancul este dator să semnalizeze distribuţia.

- Scopul semnalizării este de a indica partenerului cea mai bună linie de apărare. Nu trebuie însă niciodată utilizate cărţile potenţiale pentru a semnaliza, este suficientă defosarea cărţilor inutile. Şi nu trebuie omis faptul că semnalizarea este urmărită şi de declarant.

- Când mâna a treia are un onor egal cu cel atacat, trebuie să semnalizeze atitudinea (îmi place atacul), pentru ca partenerul să continue (de exemplu, se atacă Dama şi partenerul, cu R82 sau R854, trebuie să încurajeze cu 8 ; dacă are 82, 854, sau 8542, va descuraja).

Manevra Merrimac (sau *Hobson coup)*

Manevra îşi trage numele de la cargoul Merrimac pe care căpitanul său, G.Hobson, l-a făcut să eşueze în 1898 la intrarea în portul Santiago pentru a împiedica ieşirea în larg a flotei spaniole din port.

Tehnica apelează la knock-out-area venirii vitale pe masă a declarantului, unde se întrevede defilarea unei culori lungi. Aplicarea ei este caracteristică la contractele de FA, dar poate interveni şi la cele de culoare.

Numele manevrei este potrivit, deoarece unul din flancuri atacă, printr-un sacrificiu deliberat, venirea pe masă a declarantului, cu scopul de a-l împiedica să beneficieze de culoarea secundară ce va fi promovată şi care va constitui o sursă de multe levate. El *scoate venirea de pe masă*, cum se spune în argoul bridge-iştilor.

Exemplul pe care îl vom prezenta va clarifica modul de aplicare în practică a acestei tehnici :

	♠ 6 3 2 ♥ 3 2 ♦ R D V 10 9 8 ♣ A 3	
♠ 8 7 ♥ V 9 7 6 5 ♦ 7 4 ♣ 8 7 6 5	N V E S	♠ D V 10 9 ♥ A 10 8 ♦ A 6 5 ♣ R 10 9
	♠ A R 5 4 ♥ R D 4 ♦ 3 2 ♣ D V 4 2	

Vest atacă ♥ 6, împotriva unui contract de 3 FA jucat de Sud. Est ia cu Asul şi, pentru a împiedica utilizarea caralelor, contraatacă Riga de treflă. Considerând că Est nu ia primul caro, declarantul nu va putea ajunge astfel la nouă levate, realizând doar trei trefle, două pici, două cupe şi un caro. Returul rutinier, cupă, oferă declarantului zece levate.

Manevra este combinată şi cu alegerea momentului în care flancul îşi va realiza stopul în culoarea respectivă, adică doar atunci când declarantul îşi epuizează legătura cu mortul, împiedicând venirea pe masă..

În exemplul prezentat remarcaţi şi obligaţia Vestului de a semnaliza numărul de cărţi pe care îl deţine în culoarea critică, pentru ca partenerul lui să ştie când să câştige levata, la primul sau al doilea tur. Repetăm, o carte mică – distribuţie fără soţ, una mare urmată de una mică – distribuţie cu soţ.

Manevra lui Deschapelles

Alex.Honoré Deschapelles (1780-1874), numit şi Guillaume Le Breton, a fost unul dintre cei mai renumiţi jucători de whist, legendar pentru tehnica lui de joc de levată. De-altfel el a şi scris o carte de referinţă în domeniu, intitulată *Traité du whist*, care a servit multor generaţii la deslușirea tainelor tehnicii de joc.

Paternitatea tehnicii la care ne vom referi i se atribuie lui Deschapelles şi ea constă în sacrificiul unei cărţi mari, capabilă de a face levată dar care devine astfel pierdută, cu scopul tactic de a crea o venire către mâna partenerului. O poziţie de bază :

	A 5	
D 7 3	┼	R 8 6 4
	V 10 9 2	

Dorind să creeze o venire în mâna Vestului, pe As, Est pune Riga.

Iată cum se aplică tehnica, printr-un exemplu concret :

	♠ R 7 ♥ A 5 ♦ A D V 7 5 ♣ R V 7 2	
♠ V 9 8 6 5 2 ♥ D 7 3 ♦ 6 4 ♣ 5 4	N V E S	♠ A D ♥ R 8 6 4 ♦ R 8 3 ♣ 10 9 8 6
	♠ 10 4 3 ♥ V 10 9 2 ♦ 10 9 2 ♣ A D 3	

Sud se găseşte într-un contract de 3 FA şi Vest a atacat ♠ 6. După cum vedeţi, Est face primele două levate, dar nu are retur în culoare. Apreciind corect, după propria sa forţă (12 P.O.), că singura lor şansă ar fi ca Vest să deţină o venire la cupă, aplică manevra lui Deschapelles şi joacă Riga de cupă. Nu mai are importanţă dacă declarantul ia imediat sau lasă levata să treacă o dată, Est va fi în măsură, atunci când va câştiga la caro, să-i treacă mâna partenerului pe cupă.

Jettisonare

O mult mai spectaculoasă manevră, menită să ofere o repriză partenerului, este aşazisa jettisonare. Termenul este marinăresc şi însemna aruncarea peste bord a încărcăturilor de pe corăbii în caz de furtună, pentru a salva vasul, iar manevra a fost botezată astfel de expertul american G.Mott Smith.

În bridge, el se traduce prin defosarea unei cărţi câştigătoare de către flanc, acţiune care blochează culoarea.

Destul de rară, manevra poate folosi în trei cazuri : pentru a împiedica defilarea culorii respective de către declarant sau, din contra, pentru a facilita operaţiunea, pentru a crea o venire în mâna partenerului şi, în final, pentru a evita un tai al acestora. Cum funcţionează ? Culoarea critică este distribuită, de pildă, astfel :

	6 5	
V 4 2	┼	A 3
	R D 10 9 8 7	

Dacă declarantului i se oferă prilejul să o joace de pe masă, flancul nu are salvare şi cinci levate vor putea fi trase. Dacă însă, în cursul

levatelor precedente, Estul are posibilitatea să defoseze, aruncând Asul, declarantul nu va putea folosi culoarea decât dacă „vede prin cărți".

Să vedem un exemplu de evitare a unei schize, printr-o aruncare peste bord a unui As.

	♠ 7 6 ♥ 9 7 5 3 ♦ R 8 7 4 ♣ A 10 3	
♠ A R 10 ♥ 4 ♦ A V 10 6 3 ♣ R V 9 4	N V E S	♠ V 9 8 4 2 ♥ 8 6 ♦ D 9 ♣ 8 6 5 2
	♠ D 5 3 ♥ A R D V 10 2 ♦ 5 2 ♣ D 7	

Licitația :

Vest	*Nord*	*Est*	*Sud*
1 ♦	pas	pas	1 ♥
2 ♣	2 ♥	pas	4 ♥

Atacul este Riga de pică, urmat de contraatac de atu. Declarantul câştigă în mână şi joacă Dama de pică. Vest câştigă şi continuă cu pică. Sud taie la mort şi porneşte la defilarea atuurilor, pentru a strâmtora Vestul care, dacă în finalul de patru cărți nu a aruncat Asul de caro, va permite declarantului să marcheze îndeplinirea contractului.

Cel mai renumit exemplu din această categorie este cunoscut şi sub numele de *Coup de l'Empereur,* deoarece i-a fost atribuit împăratului vietnamez Bao-Dai, o paternitate pusă sub semnul îndoielii însă. Jocul prezintă o frumoasă manieră de defosare a unei cărți majore într-o culoare pe care declarantul vrea să o promoveze, făcută pentru a crea o venire în mâna partenerului.

	♠ R D 10 9 2 ♥ R 3 ♦ A 6 ♣ D 5 4 3	
♠ A 7 3 ♥ A V 10 9 4 ♦ R 9 8 5 ♣ 8	N V E S	♠ V 8 4 ♥ 7 6 2 ♦ D 7 4 ♣ V 10 9 2
	♠ 6 5 ♥ D 8 5 ♦ V 10 3 2 ♣ A R 7 6	

Vest, şi să acceptăm că Bao-Dai a fost acela, a atacat Valetul de cupă împotriva contractului de 3 FA jucat de Sud. Declarantul pune Riga (jocul corect) şi vine în mână

la Asul de treflă. Continuă cu pică la Rigă, face levata, aşa că revine în mână pe treflă pentru a rejuca din nou pică. În acest moment Vest defosează spectaculos Asul de pică. Acest gest permite partenerului să controleze culoarea cu Valetul şi, în acelaşi timp, îi oferă posibilitatea să îi rejoace cupa. Fără jettisonare, declarantul îşi eliberează pica şi realizează contractul. După defosa admirabilă a Vestului, Sud nu va mai face decât şapte jocuri.

Măsuri extreme

Am menţionat posibilitatea existenţei unor situaţii în care contractul advers nu poate fi învins decât adoptând soluţii extreme, plecând de la presupunerea că partenerul deţine cartea necesară pentru reuşita planului. Iată un astfel de exemplu :

	♠ D 8 ♥ 5 ♦ 6 4 3 ♣ R D V 10 9 8 7	
♠ R V 7 2 ♥ 3 2 ♦ R V 10 9 8 7 ♣ A	N V E S	♠ A 9 3 ♥ V 10 9 8 7 6 4 ♦ 2 ♣ 3 2
	♠ 10 6 5 4 ♥ A R D ♦ A D 5 ♣ 6 5 4	

Licitaţia :

Nord	*Est*	*Sud*	*Vest*
3 ♣	pas	3 FA	pas

Vest atacă Riga de caro, cartea corectă care ar putea captura o Damă seacă la Nord, sau aflată eventual la partener. La levata a doua Sud joacă o treflă.

Pare clar că declarantul are nouă levate. Oare ? Depinde de retur. Contraatacul de pică apare ca unica soluţie. Dar cum trebuie jucată culoarea ? Mic la As şi retur nu aduce decât trei levate. Corect este Riga. Est, dacă colaborează efectiv, deblochează 9, ia apoi mâna cu Asul şi revine în furşeta V-7 a partenerului.

Când flancul îşi joacă „ultima şansă" într-o culoare, traversând mâna declarantului, este necesar să joace onorul (din 10xxx sau Vxx sau Dxx), pentru a fi sigur că declarantul nu poate să dea drumul şi să câştige partenerul mâna. Exemplul tipic :

	9 6 5		Flancul nu poate câştiga trei levate decât dacă Est revine Valetul.
A D 10 6	┼	V 4 2	
	R 8 7		

Jocuri de păcălire

Principiul acestora porneşte de la ideea că o carte înşelătoare poate induce în eroare declarantul asupra distribuţiei adverse. Se practică asemenea jocuri :

- fie atunci când se refuză câştigarea unei levate, deşi ea ar fi putut fi câştigată,
- fie atunci când declarantul este făcut să creadă că flancul nu are o altă soluţie.

În categoria situaţiilor în care este obligatorie furnizarea unei cărţi înşelătoare intră cazurile la care face referire expresia *„joacă cartea despre care se ştie că o ai"*.

1. A 9 6 4 / 7 5 3 — D 10 2 / R V 8

Declarantul pleacă de la mort şi a impasat Dama în primul tur, iar apoi trage Riga. Este obligatoriu, fiind Est, să contribuiţi cu Dama, deoarece poate declarantul va impasa în turul trei cu 9 contra decarului în Vest. Dacă nu o faceţi, nu poate greşi, ştiind că va găsi culoarea 3 - 3.

2. A D 8 6 4 / R 10 — 7 5 3 / V 9 2

Cu R10, pentru a crea impresia că Riga este singleton, el se pune imediat, deoarece decarul ar putea câştiga levată dacă adversarului i s-a sugerat că Riga era sec.

3. Partenerul poate salva eventual o levată, punând la încercare declarantul care va decide ce trebuie să joace, după ce i-a reuşit impasul, în combinaţia :

A D 6 4 / R 5 — 10 9 3 / V 8 7 2

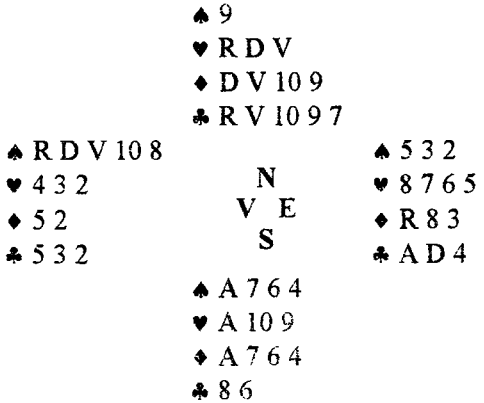
Jucând 9 la prima levată (sau 10), Est poate crea impresia de singleton, iar Sud trebuie să ghicească în turul următor : să joace Valetul din mână sau mic? Dacă se vine automat cu mic la prima levată, Sud nu are soluţia decât de a trage Asul, şi se va alege cu patru levate.

Există destule situaţii în care pot fi folosite astfel de tehnici, recomandate totuşi a fi folosite cu zgârcenie. De pildă, pe atacul partenerului, având AR5 iar la mort fiind vizibile trei cărţi mici, a câştiga cu Riga, a trage Asul şi a reveni este banal. Dar dacă declarantul are D106 şi contractul este de FA ? Luând cu Asul şi revenind fără ezitări 5, adversarul ar putea fi păcălit. Sau cu :

A D 3 / R V 9 7 6 5 — 5 4 2 / 10 8

Atacul standard, cu a patra din lungime, oferă trei ţineri declarantului. Un atac înşelător cu Valetul sau Riga îl va restrânge la două.

O veche stratagemă, care „mai ţine" încă neaşteptat de des, este şi următoarea :



Împotriva contractului de 3 FA, Vest atacă Riga de pică, continuă cu Dama şi apoi cu Valetul, luat cu Asul.

Declarantul joacă din mână treflă şi impasează cu Valetul.

Est trebuie să câştige cu Asul şi să revină 8 de caro. De ce ? Declarantul, sigur de reuşita impasului la Dama de treflă, îşi va număra nouă levate pe calea a trei cupe, o pică, patru trefle şi un caro. De frica picilor nu va risca impasul la caro şi va pune Asul. Când va repeta apoi impasul la treflă, Est va încasa Dama şi va prezenta Riga de caro, colectând căderea.

Tot în categoria jocurilor de păcălire intră şi aşa-zisul „caz Damă-zece".

Combinaţia Damă cu decar dubleton este mai întotdeauna stânjenitoare pentru apărare, fiind prea transparentă atunci când trebuie să furnizezi la levată.

Ştim că principiul cere ca o Damă în trei, care a fost impasată, să fie defosată la levata a doua, pentru a nu dezvălui distribuţia. Dar cum este bine să fie manevrată păcălitor combinaţia D-10 ?

Defosa înşelătoare a Damei în primul tur a fost cu succes experimentată şi merită a fi reţinută, fiindcă poate conduce declarantul pe o pistă falsă, care fie că va fi un plan de joc perdant, fie că va impune impasul împotriva decarului, presupus cu lungime la partener.

Un astfel de joc păcălitor a fost cu strălucire izbutit în exemplul care urmează :

	♠ A 8 3 2 ♥ R 2 ♦ 10 5 ♣ 10 9 8 6 3	
♠ R D V 5 4 ♥ D 10 ♦ D V 3 ♣ V 7 2	N V E S	♠ 10 9 7 6 ♥ 8 7 6 ♦ 6 4 2 ♣ A 5 4
	♠ - ♥ A V 9 5 4 3 ♦ A R 9 8 7 ♣ R D	

Contract : 6 ♥ . Atac : Rigă de pică.

Şlemul nu este nici pe departe excelent dar, jucând pedestrian, declarantul – după ce va defosa o treflă pe Asul de pică, va majora caroul cu un tai la mort, va trage Riga de cupă, va reveni în mână cu un tai de pică şi cu Asul de cupă va încasa Dama Vestului – îşi va realiza cu uşurinţă contractul având doar o treflă de pierdut.

Dar când a pornit la aplicarea acestui plan şi a tras As-Rigă de caro, Vest a deblocat Dama şi Valetul, făcând inutil taiul vreunui caro pentru a majora culoarea. Aşa că Sud a continuat cu atu la Rigă. Vest, decis să lupte până la capăt, a contribuit cu Dama.

Nu-i aşa că e seacă ? Poate fi oare blamat declarantul că a impasat contra presupusului decar în patru la Est ? Surpriză ! Vest câştigă cu decarul iar partenerul lui îşi face şi levata de cădere cu Asul de treflă.

8.

QUIZ
(referitor la cartea de atac)

În toate exemplele ce urmează sunteți Vest, la atac, cu indicațiile furnizate de licitație. Ce carte veți ataca și de ce ?

	Licitația				*Mâna Vestului*	*Atac*
	Sud	***Vest***	***Nord***	***Est***		
1)	1 FA 2 ♦ pas	pas pas pas	2 ♣ 3 FA	pas pas	♠ 10 8 7 ♥ 7 4 2 ♦ R D 2 ♣ R 8 6 3	**♣ 3** Atac normal cu a patra din culoarea lungă.
2)	- 2 ♥ 5 ♣ pas pas	- 2 ♠ contra contra	- pas 5 ♥ pas	1 ♠ 4 ♠ pas pas	♠ R 8 5 ♥ 10 7 4 3 ♦ A 2 ♣ D V 9 6	**♥ 3** Diminuează capacitatea de tai a mortului. Este de preferat atacului cu ♠R.
3)	1 ♥ 3 FA	pas pas	3 ♦ pas	pas pas	♠ A 7 6 4 ♥ R D 3 ♦ D 10 6 4 ♣ D 6	**♦ 4** Partenerul nu poate fi creditat cu nimic. Cea mai bună soluție rămâne caro, de preferat celei de a patra pici.
4)	- 1 ♠ 3 ♣ 3 FA	- pas pas pas	- 2 ♥ 3 ♦ pas	1 ♦ pas pas pas	♠ 10 8 5 2 ♥ 8 6 4 2 ♦ R ♣ 9 7 6 2	**♦ R** Singurul prilej de a juca pentru partener.
5)	1 ♠ 2 ♠ 4 ♦ pas	pas pas pas pas	2 ♥ 3 ♦ 4 ♠	pas pas pas	♠ R D 7 ♥ 10 9 7 ♦ 9 8 4 ♣ D 10 5 3	**♣ 3** Ce altceva ?
6)	1 ♥ 1 FA	pas pas	1 ♠ pas	Pas pas	♠ D 9 6 3 ♥ D 10 7 4 ♦ V 9 3 ♣ R 7	**♦ 3** Pe ideea că majorele oferă levată declarantului, iar trefla este exclusă.
7)	1 ♦ 1 FA pas	pas pas pas	1 ♥ 3 FA	pas pas	♠ A 9 4 2 ♥ R D 2 ♦ 5 ♣ D 10 9 8 2	**♣ 10** Cap de secvență interioară. Dacă veți găsi orice onor la partener, veți putea promova culoarea, cât timp mai aveți încă reprize.
8)	1 ♥ 2 FA pas	pas pas pas	2 ♣ 3 FA	pas pas	♠ 5 4 3 ♥ 10 6 5 ♦ V 10 9 8 ♣ A R 5	**♦ V** Cap de secvență în cea mai bună culoare. Aveți două levate certe dacă Sud își va baza jocul pe culoarea de treflă, și ați putea chiar găsi un onor de caro la Est.

9)	1 FA 3 FA	pas pas	2 FA pas	pas pas	♠ V 5 ♥ 8 7 6 ♦ D 9 6 ♣ A R 7 6 5	**♣ 6** A patra din cea mai lungă culoare. Cu un firav suport (♣V) la partener, veţi putea elibera culoarea, având o posibilă repriză cu ♦D.
10)	1 ♠ pas	pas pas	2 ♠	pas	♠ V 6 2 ♥ A 9 8 ♦ D 8 ♣ R 6 5 4 3	**♠ 6** Nici o altă culoare nu e atractivă, atacul de atu va tăia din posibilităţile de tai şi, în plus, nu va oferi vreo informaţie declarantului.
11)	1 FA 3 FA	pas pas	2 FA pas	pas pas	♠ 5 2 ♥ A 6 ♦ V 7 6 5 4 ♣ R D V 2	**♣ R** Deşi nu e cea mai lungă culoare, trefla va putea produce 2, chiar 3 levate pentru apărare. Caralele, deşi lungi, sunt prea slabe pentru a putea fi eliberate.
12)	1 ♠ 4 ♠	2 ♥ pas	2 FA pas	pas pas	♠ A 9 7 2 ♥ R D V 6 5 4 ♦ 3 ♣ 10 9	**♥ R** Nu singletonul de caro, atuurile dvs. sunt prea bune pentru a le risipi pe taiuri. O apărare mai bună este de a forţa declarantul să se scurteze, tăind.
13)	1 FA 3 FA	pas pas	2 FA pas	pas pas	♠ 8 6 ♥ A D 7 6 ♦ A D 8 5 ♣ 8 7 6	**♣ 8** Nici una din culorile roşii nu este atractivă pentru atac, aşa că debutaţi cu o culoare scurtă.
14)	1 FA 2 ♠ 4 ♠	pas pas pas	2 ♣ 3 ♠ pas	pas pas pas	♠ 9 6 5 3 ♥ R D 7 6 5 ♦ R 8 ♣ R 7	**♠ 5** (sau ♠ 6) Adversarii au sigur 4-4 la atu şi, după licitaţie, Nord are probabil şi cupă. Nu vă atingeţi de această culoare, iar onorii în minore vor face levată, după FA-ul spus de Sud.
15)	1 ♦ 4 ♣ 6 ♦ pas	pas 4 ♠ pas pas	1 ♥ 5 ♦ pas pas	3 ♠ pas contra	♠ R 9 3 2 ♥ V 9 7 4 3 2 ♦ 5 ♣ 7 5	**♥ 2** Est a încercat să-i împiedice să ajungă în cel mai bun contract, iar acum a dat un contra (Lightner). Va tăia probabil culoarea mortului şi ♠A va fi căderea.
16)	1 ♠ 4 ♠ pas	contra contra	3 ♠ pas	pas pas	♠ A 8 4 ♥ A R 7 ♦ V 10 9 ♣ R V 9 8	**♠ 4** Nord, cu o licitaţie limită peste contra-ul de apel, ar putea avea ceva mai mult decât un simplu suport. Veţi continua, după ce veţi lua mâna, cu Asul şi a treia pică, împiedicând un eventual joc de tai în cruce al declarantului.

17)	1 ♦ 2 ♣ 5 ♣	pas pas pas	1 ♥ 3 ♣ pas	pas pas pas	♠ R V 6 4 ♥ V 6 4 3 ♦ D 9 5 ♣ A 3	**♠ 4** Cu curaj. Aveţi ♣ A cert şi o şansă de levată cu ♦ D. Dacă partenerul are o eventuală ♠ D, veţi obţine căderea înainte de a fi prea târziu.
18)	1 ♦ 1 FA	pas pas	1 ♠ pas	pas pas	♠ V 9 7 ♥ 6 5 ♦ R 10 9 6 4 ♣ R 7 5	**♣ 5** Ar putea fi de ajutor partenerului. Cu ambele culori roşii licitate, acestea par a nu avea viitor.
19)	2 FA 6 FA	pas pas	4 FA pas	pas pas	♠ A D 7 6 5 ♥ 9 7 6 ♦ V 10 4 ♣ 7 6	Singurul atac pe care nu trebuie să-l faceţi, este cel de pică (sperând că ♠ R este în mâna Sudului). Aveţi deci de ales între celelalte trei culori, ♥ 9 părând superior celorlalte variante.
20)	1 ♠ 2 ♠ pas	pas pas pas	2 ♦ 4 ♠	pas pas	♠ 9 7 6 ♥ R 6 ♦ 9 7 4 ♣ R D 10 8 5	**♠ 6** În situaţii disperate aţi putea încerca ♥ R, dar e puţin probabil ca ♥ A să fie la partener. Atacul de atu va reduce măcar din posibilităţile de tai.
21)	- 2 ♠ pas	- pas pas	1 ♣ 4 ♠	1 ♦ pas	♠ 9 6 5 ♥ 4 ♦ D 9 6 5 4 ♣ A R 3 2	**♥ 4** Aveţi nevoie de patru levate pentru a învinge contractul. Atacul de caro duce la pierderea unui tempo în acţiunea de promovare a taiului.
22)	1 ♥ pas	contra	pas	pas	♠ A D V 5 ♥ D ♦ A R 5 4 ♣ D 8 7 6	**♥ D** Chiar fiind singleton. Este atac comandat, după ce partenerul a considerat că ar fi o afacere să paseze contra-ul de apel, transformându-l în penalizare.
23)	2 FA 6 FA	pas pas	4 FA pas	pas pas	♠ 10 8 ♥ R 8 7 ♦ 10 6 5 ♣ R 8 7 5 4	**♠ 10 sau ♦ 10** Atac pasiv, fără nici o preferinţă. Ceea ce ştiţi sigur este că nu trebuie să atacaţi din culorile în care aveţi Riga (după deschiderea de 2FA).
24)	- 1 FA 3 FA pas	- pas pas pas	- 2 FA pas pas	1 ♠ pas contra	♠ V 2 ♥ 8 7 6 ♦ 7 6 5 ♣ R V 9 8 7	**♣ V** Contra-ul Estului o cere.

25)	1 ♥ 2 FA pas	pas pas pas	1 ♠ 3 FA	pas pas	♠ 8 5 4 ♥ 9 7 6 ♦ A D V 10 5 ♣ V 8	**♦ D** Singura speranţă este să forţaţi Sudul să câştige cu Riga (fie în mână fie la mort) şi, dacă Est va prinde mâna, să fie capabil să revină culoarea.
26)	1 ♦ 1 ♠ 4 ♠	pas pas pas	1 ♥ 2 ♠ pas	pas pas pas	♠ 9 3 ♥ 7 6 5 ♦ R V 7 6 ♣ A R D 6	**♠ 9** Este cel mai corect, nu faceţi greşeala de a debuta cu treflele. Cu cât mai repede veţi diminua posibilităţile de tai la mort, cu atât mai sigure vor fi caralele dvs.
27)	- 1 ♥ 3 ♥ 6 ♥ pas	- pas pas pas pas	1 ♣ 1 ♠ 4 ♥ pas pas	pas pas pas contra	♠ 8 7 5 3 ♥ 8 4 ♦ D V 10 9 ♣ 8 6 5	**♣ 8** Contra-ul, un Lightner mai special, cere atac în prima culoare licitată de mort.
28)	1 ♦ contra 3 FA pas	1 ♠ pas pas pas	2 ♣ 3 ♣ pas pas	2 ♥ pas contra	♠ A D 10 6 5 ♥ 9 7 2 ♦ R 10 5 ♣ 8 7	**♥ 9** Axa dvs. a licitat, fiecare, câte o culoare şi Est a contrat. Aveţi deci de decis între culoarea dvs. şi a lui. Cum la pică trebuie aşteptat, veţi ataca culoarea partenerului.
29)	2 ♥ 4 FA 7 ♥	pas pas pas	3 ♥ 5 ♥ pas	pas pas pas	♠ R 6 5 4 ♥ V 7 6 ♦ 5 ♣ 7 6 5 4 2	4 FA a fost BW şi 5 ♥ doi Aşi. **o treflă mijlocie** Nu sunt speranţe de tai de caro, aşa că atacaţi de siguranţă, aşteptând cu ♠ R.
30)	1 ♦ 3 ♣ 3 FA pas	1 ♠ pas pas pas	2 ♣ 3 ♥ pas pas	2 ♥ contra contra	♠ R V 6 5 4 3 ♥ R 4 ♦ 7 6 3 ♣ R 5	**♥ R** Est a fost cât se poate de clar, şi îi veţi face o surpriză plăcută cu atacul dvs.
31)	- 2 ♣ pas	- contra	- pas	1 ♥ pas	♠ R D V 6 ♥ 4 ♦ A V 10 2 ♣ R D 9 4	**♠ R** Atuurile dvs. nu trebuie irosite pe taiuri, este mai profitabil să desfaceţi alte culori. Şi dacă Sud va fi forţat să taie, aţi putea promova chiar şi ♣ 9.
32)	1 ♠ 2 ♦ 4 ♠	pas pas pas	2 ♣ 3 ♠ pas	pas pas pas	♠ R 6 5 ♥ D 5 4 3 ♦ A V 8 ♣ D 7 6	**♠ 5** Mortul este marcat cu scurtime de caro şi trei atuuri. Vă protejaţi levatele dvs. de caro atacând atu.
33)	1 FA pas	pas pas	3 FA	pas	♠ 8 5 3 ♥ D 4 ♦ R 6 ♣ 8 6 5 3 2	**♠ 8** Este mai bine să încercaţi eventuală culoare a partenerului, decât trefla dvs. lamentabilă, cu atât de puţine veniri. Şi este preferabil culoarea în trei decât cea în doi.

34)	1 FA pas	pas pas	3 FA	pas	♠ A 6 2 ♥ R 5 ♦ 7 6 5 3 2 ♣ R D 6	**♦ 3** Cu o culoare în cinci şi reprize în culorile alăturate, puteţi spera în promovarea culorii.
35)	1 FA pas	pas pas	3 FA	pas	♠ R 8 ♥ V 4 ♦ 9 7 6 5 3 ♣ 8 6 4 2	**♠ R** Neobişnuit dar justificat. Cu atât de puţine valori, vă puteţi aştepta la ceva la partener. Alegeţi majora în care puteţi oferi un ajutor.
36)	1 FA 2 ♠ pas	pas pas pas	2 ♣ 3 FA	Pas pas	♠ 7 6 ♥ D V 9 4 ♦ A 10 4 ♣ D 10 8 4	**♣ 4** Nord a arătat dezinteres pentru ♠ şi este marcat cu patru cărţi la ♥ (datorită Stayman-ului). Motiv pentru care atacul în ♥, cea mai bună culoare, trebuie respins.
37)	- 1 FA 3 FA	pas pas pas	1 ♣ 2 FA pas	1 ♦ pas pas	♠ A R 2 ♥ V 10 9 8 4 ♦ 5 ♣ 7 5 3 2	**♥ V** Evident, cu două veniri certe în mână şi singleton în culoarea partenerului.
38)	3 FA	pas	pas	pas	♠ 7 5 4 ♥ D V 10 9 5 ♦ A 6 5 4 ♣ 6	**♦ A** Atacaţi un As, dacă îl aveţi, contra unui 3 FA gambling. Sud poate avea şapte trefle şi o ţinere la cupă. Semnalizarea partenerului va decide continuarea.
39)	2 FA pas	pas pas	3 FA	pas	♠ R D 9 7 ♥ D 4 3 2 ♦ A 5 ♣ 8 4 3	**♣ 8** Un atac pasiv, după o deschidere de 2 FA
40)	1 FA	pas	pas	pas	♠ A R 5 ♥ D 10 9 8 7 ♦ 8 5 ♣ 7 4 3	**♥ 10** Normal, dintr-o culoare în cinci.
41)	1 ♦ pas	contra	pas	pas	♠ R D V 8 ♥ V 10 9 8 ♦ 5 ♣ A R V 5	**♦ 5** Nu aveţi de ales, partenerul a transformat contra-ul, aşa că se cere atac de atu.
42)	- 1 ♠ 3 ♣ pas	- pas pas pas	1 ♣ 1 FA 4 ♠	1 ♦ pas pas	♠ 4 3 2 ♥ 10 3 2 ♦ D 9 2 ♣ 8 5 4 3	**♦ D** Mortul este marcat cu ţinere în caro şi dvs. nu mai aveţi alte ocazii de a prinde mâna, pentru a debuta, standard, cu o carte mică.

43)	1 ♥ 2 ♥ pas	pas pas pas	2 ♠ 4 ♥	pas pas	♠ 7 6 5 ♥ A D 4 ♦ 5 3 ♣ V 10 7 6 5	♣ V Din cea mai solidă secvenţă.
44)	1 ♣ 1 ♠ 4 ♠	pas pas pas	1 ♦ 3 ♠ pas	pas pas pas	♠ A 7 6 ♥ 8 7 6 5 ♦ 3 ♣ D 10 5 4 3	♦ 3 Declarantul nu poate extrage rapid atuurile din cauza ♠A. Şi fiind destul de slab, sunt şanse ca partenerul să poată prinde mâna şi să vă dea taiul.
45)	1 ♥ 4 ♥	pas pas	3 ♥ pas	pas pas	♠ 5 ♥ A 5 4 3 ♦ V 7 6 5 ♣ A 5 4 3	♠ 5 Jucaţi pentru tai, orice prindere a partenerului va oferi taiul şi levata de cădere.
46)	- 1 ♠ 3 ♠ pas	- pas pas pas	1 ♣ 3 ♣ 4 ♠	pas pas pas	♠ 7 6 3 ♥ R 7 5 ♦ V 7 6 ♣ 7 6 4 3	♥ 5 Din cauza marelui pericol al culorii lungi de treflă de la mort (culoare sigur liberă, ţinând cont de treflele dvs.), trebuie să jucaţi ofensiv.
47)	1 ♠ 2 ♠ pas	pas pas pas	2 ♦ 3 ♠	pas pas	♠ 5 ♥ D 10 7 6 5 ♦ A 5 2 ♣ 9 8 5 3	♥ 6 Partenerul poate avea ceva atuuri şi tăia la un moment dat sau, poate, declarantul va fi scurtat.
48)	- 2 ♥ pas	- contra	- pas	1 ♠ pas	♠ 5 ♥ R 9 5 4 ♦ A 7 6 5 ♣ V 10 9 8	♠ 5 Nu vă gândiţi la secvenţa de ♣, sau la licitaţia declarantului, atunci când aveţi singleton în culoarea partenerului şi atuuri destule.
49)	- 2 ♣ 5 ♣ pas	- 3 ♥ pas pas	- 4 ♣ pas pas	1 ♥ 4 ♥ contra	♠ R V 5 ♥ A D 8 7 ♦ R V 8 7 ♣ 6 5	♣ 6 Axa dvs. are forţa şi adversarii speră că 5♣ va fi un bun sacrificiu contra manşei vulnerabile. Tăiaţile din forţa de tai, înainte de a vă trage levatele.
50)	- 1 ♦ 2 ♣ 3 ♦	- pas pas pas	1 ♣ 1 ♠ 2 ♦ pas	pas pas pas pas	♠ V 5 4 ♥ R 10 5 3 ♦ A 6 5 ♣ 6 5 4	♥ 3 Licitaţia sugerează că la cupă este punctul slab, aşa că atacul aici este justificat, deşi nu lipsit de risc în cazul în speţă.

9.

REMEMBER

Foarte multe apărări sunt pierdute din lipsă de interes, neglijență, sau joc rutinier, așa că vă recomandăm să țineți seama de câteva sfaturi :

* numărați levatele presupuse ale declarantului (imediat după atac și etalare).

* încercați să deduceți câte puncte de onor, ce forță sau distribuție ar putea avea partenerul, numărându-vă propriile puncte.

* revedeți licitația. Cu ajutorul ei veți putea stabili distribuția și forța declarantului. Încercați să folosiți licitația adversă în interesul acțiunilor flancului.

* gândiți cartea de atac a partenerului, ea vă permite reconstituirea distribuției culorii, localizarea cărților de onor lipsă și intențiile acestuia.

* evitați atacuri ce pot fi tăiate la mort. Când declarantul este pus să taie, corect este să-l forțați să o facă din mâna lungă și nu din cea scurtă. Un atac repetat ce obligă declarantul să se scurteze, îl poate conduce la pierderea controlului în atu.

* evitați să aplicați, fără vreo implicație tactică, jocul în tai-defosă.

* evitați, în special pe locul doi, să încercați să câștigați doar cărți fără importanță.

* când constatați că declarantul are un plan de joc în dublu tai, la prima ocazie jucați atu, pentru a reduce din potențialul de tai din ambele mâini.

* nu contraatacați într-o altă culoare decât dacă aveți un scop bine determinat, care va schimba planul apărării.

* folosiți semnalizarea numărului de atuuri când aveți trei și intenții de tai.

* nu supratăiați automat declarantul sau mortul.

* evitați lipsa de decizie, salvați-vă partenerul de griji atunci când puteți decide singur.

* dacă vă temeți că, jucând într-o culoare determinată, ați putea da levată, vă puteți ghida după principiul : fiind în dreapta mortului, se joacă în tarele acestuia (dacă nu a reieșit că declarantul are completarea), iar fiind în stânga, în slabul acestuia.

* când într-o culoare aveți aceeași lungime cu mortul, încercați să nu defosați din ea, pentru a putea păstra controlul culorii, evitând majorarea ei.

* păstrați-vă o carte de revenire, pentru a evita plasările de mână.

* când nu sunteți decis dacă să atacați în culoarea proprie sau în cea a partenerului, pentru menținerea bunei înțelegeri jucați culoarea lui. Ce se poate întâmpla ? Dacă iese bine, va fi mulțumit, iar dacă nu, reproșuri nu vă va aduce. Pe când dacă ați atacat-o pe a dumneavoastră și iese prost, sigur va reacționa.

* nu vă jucați cărțile fără a încerca să-i transmiteți un mesaj partenerului.

* onorul nu se acoperă cu un alt onor decât dacă se majorează astfel o carte proprie sau se promovează o levată partenerului.

* când presupuneți că partenerul a atacat dintr-o scurtime și aveți Asul în culoare, nu-l puneți imediat, rețineți-l pentru levata următoare (dacă partenerul a avut dubleton, ulterior îi veți oferi taiul).

* când mortul apare cu o solidă culoare secundară, lungă, ușor de majorat, prima preocupare este distrugerea venirilor pe masă.

* fiecare carte jucată ajută la reconstituirea mâinilor și la numărarea distribuțiilor.

* evitați să semnalizați cu cărți mari care ar îngreuna controlul. Mai bine defosați o carte nefolositoare dintr-o altă culoare.

* nu abandonați lupta înainte de a se fi terminat dona.

* ezitarea și indiferența duc la pierdere. Fiți agresiv, alert și plin de speranță.

PARTEA A VI-a

MISCELANEA

1.

REGULI DE ETICĂ ŞI COMPORTARE

Spre deosebire de abaterile, consemnate ca infracţiuni şi strict reglementate cu penalizări în Codul internaţional de bridge, pentru încălcările aduse eticii jocului, deşi ele sunt menţionate, nu există penalizări. Un cod, practic nescris, ce s-a cristalizat de-a lungul anilor, a stabilit reguli de etică şi comportare la masa de joc, a căror violare este considerată necinste, lipsă de fair-play. Ele sunt destul de puţin cunoscute şi frecvent încălcate, de multe ori neintenţionat. De aceea, vom trece în revistă principalele reguli, care trebuie respectate pentru ca o partidă să se desfăşoare corect şi în spirit sportiv.

Un jucător trebuie să menţină în permanenţă o conduită politicoasă, curtenitoare, faţă de partener şi faţă de adversari. Să se abţină de la orice remarcă sau acţiune, observaţii maliţioase, manierisme sau indicaţii subînţelese, care ar putea provoca confuzie ori neplăcere altui jucător, sau ar dăuna desfăşurării agreabile a partidei. O atitudine convenabilă îl obligă :

- să acorde suficientă atenţie jocului (să nu se arate dezinteresat de mâna proprie sau să ceară frecvent repetarea licitaţiei).
- să nu facă comentarii fără motiv în timpul licitaţiei sau jocului de levată .
- să nu scoată cartea din mână înainte de a-i veni rândul, mai ales dacă acea carte este potenţial câştigătoare.
- să nu aranjeze levatele într-o manieră dezordonată, făcând astfel dificilă reconstituirea jocului.
- să nu pretindă sau să cedeze levate atunci când există dubii asupra rezultatului final.
- să nu prelungească jocul în mod inutil, cu scopul de a deruta adversarii.
- să nu folosească licitaţii artificiale sau convenţii pe care nu le-a explicat clar adversarilor şi pe care le cunoaşte doar el cu partenerul.

Violări ale convenienţelor, comportări lipsite de etică ale jucătorilor la masă, mai sunt considerate şi :

. folosirea unor denumiri diferite pentru o aceeaşi declaraţie (un caro, o cărăluţă sau pas, pasez, am pasat etc.) sau în argou.

. exprimarea aprobării sau dezaprobării vizavi de o licitaţie sau joc, ori faţă de distribuţia cărţilor sau valoarea mâinii proprii.

. manifestarea cu anticipaţie a intenţiei de a câştiga sau ceda o levată, înaintea încheierii acesteia.

. comportament inadecvat în timpul licitaţiei sau jocului, cu scopul de a atrage atenţia asupra semnificaţiei unui incident sau a numărului de levate încă necesar pentru realizarea contractului.

. declaraţii marcate de insistenţă, manierism, ezitare, grabă excesivă.

. gesturi, remarci, ton sau vorbiri accentuate, întrebări puse nejustificat ori neautorizat
. lipsa de curtoazie.
. variații de tempo în licitație sau joc.
. examinarea insistentă a figurii unui alt jucător în timpul licitației sau încercarea de a-i vedea cărțile ori poziția în mână a cărții ce este extrasă pentru a fi jucată.
. lipsa de interes evidentă în cursul jocului (să-şi amestece cărțile în mână, etc.).
. părăsirea fără motiv a mesei de joc, înainte de sfârşitul partidei în curs.
. nerespectarea unei etici a limbajului, adică evitarea unor expresii jenante, explozii temperamentale sau vulgare. Astfel de atitudini pot atrage penalizări în cluburi sau concursuri.

Jucătorii pot să profite pe propriul lor risc de ezitările gratuite, remarcile sau atitudinea adversarilor, dar ei trebuie să evite a-şi crea un avantaj neloial din ezitările, inflexiunile în voce sau gesturile cu emfază făcute de propriul partener. Corect este să se atragă politicos atenția adversarilor asupra infracțiunilor comise de axa proprie neintenționat şi, dimpotrivă, nu este permis a le camufla (exemplu cazurile de renonsă sau de amestec al cărților, împiedicând reconstituirea levatelor etc.). Un jucător are dreptul (mai puțin mortul) de a atrage atenția partenerului pentru a-l împiedica să comită o renonsă, o iregularitate, o licitație sau atac peste rând.

Spectatorii (chibiții) au următoarele obligații :
. să privească cărțile unui singur jucător.
. să nu manifeste nici o reacție în timpul licitației sau jocului.
. să se abțină de la orice manierism sau remarcă (inclusiv conversație cu jucătorii).
. să nu deranjeze, în nici un caz, un jucător.
. să nu atragă atenția asupra unei neregularități sau erori şi nici să discute vreo o problemă referitoare la joc, cu excepția cazului în care i se cere părerea.
. un chibiț serios trebuie să rămână tăcut şi între done. Jucătorii pot fi tulburați (distrați), când ei ar trebui să rămână concentrați asupra jocului în continuare.

Regulile de bunăcuviință nu exclud şi anumite practici, la care se poate obiecta că sunt lipsite de fair-play, şi anume :
- a lua cărți de pe masă în timpul împărțirii donei.
- a schimba cărțile cu mortul înainte de joc sau, ca mort, a te uita în cărțile adversarilor.
- a atrage atenția asupra scorului în beneficiul partenerului, de pildă în cazul unei mărci parțiale (când este suficientă o licitație la nivel minim). În principiu fiecare jucător îşi ține scorul, iar dacă unul singur se ocupă de acest lucru, el este obligat înainte de fiecare nouă donă să comunice situația scorului şi vulnerabilitatea.
- a comite deliberat o abatere, chiar fiind dispus a suporta consecințele.
- a licita sau juca folosind un manierism oarecare, care ar putea transmite informații partenerului, sau a lua notă de o astfel de informație. Declarațiile se fac pe un ton uniform, fără interogații în intonație, fără grabă sau pauze prelungite.
- a ezita în mod deliberat cu scopul de a induce în eroare un adversar. Sau a ezita înainte de a contribui la levată, atunci când de fapt culoarea respectivă e singleton.

- a licita sau juca cu o accentuare specială (emfază), sau a se folosi de inflexiuni ale vocii care ar putea furniza partenerului anumite informații asupra conținutului mâinii proprii.
- a se ridica de la masă şi a-şi examina cărțile în timpul împărțirii lor, sau a-şi rearanja mâna atunci când nu mai are carte în culoarea cerută.
- a manifesta satisfacția sau nemulțumirea la atacul, jocul, defosa, licitația partenerului. Comunicarea între parteneri nu se poate face prin intermediul unor remarci, gesturi sau întrebări insistente puse adversarilor, ci doar prin intermediul licitației şi jocului propriu-zis.
- a trage deducții din ezitările sau licitațiile făcute cu inflexiuni de voce.
- a se pregăti să joace levata următoare înainte ca precedenta să se fi închis, sau a lua levata înainte ca toți să fi contribuit la ea, deoarece un astfel de procedeu poate informa partenerul asupra cărților deținute.

La alegerea partenerilor prin intermediul pachetului de cărți nu se obişnuieşte să se tragă din primele patru cărți aflate la margine, şi nici să se ia o carte alăturată celei trase de un alt jucător. De asemeni, nu se obişnuieşte a le expune pe față înainte ca fiecare jucător să fi ales câte o carte.

În timpul împărțirii cărților orice donă trebuie redistribuită dacă vreo carte, indiferent de rangul ei, a fost dată pe față. De asemeni, nu-i este permis unui jucător a-şi lua propriile cărți şi a se uita în ele înainte ca toate să fi fost distribuite.

În timpul licitației, când îi vine rândul, un jucător poate cere revederea licitației, dar ea trebuie făcută integral de către unul din adversari. Este, de asemeni, nepermisă explicarea unei licitații atunci când a fost făcută. O lămurire asupra ei trebuie dată numai dacă adversarul o cere, atunci când i-a venit rândul, şi numai de către partenerul celui care a licitat.

Se recomandă amânarea discutării unei mâini, a unei licitații sau joc, până la terminarea partidei, sau eventual pentru la sfârşitul donei, afară de cazul în care partenerul este de acord. Se evită astfel descurajarea lui şi instaurarea unui climat de nemulțumire şi neatenție în dona următoare.

În timpul jocului de levată nici unui jucător nu îi este permis să comenteze numărul de levate ce mai sunt necesare pentru a învinge contractul, respectiv pentru a-l îndeplini. Adversarii nu au voie să se refere la numărul de levate pe care le-au câştigat până în acel moment. În general, este interzis a atrage atenția asupra numărului de levate câştigate sau pierdute, în beneficiul propriei axe.

Fiind mort, nu este permis să schimbi cărțile cu declarantul, să te uiți în cărțile adversarilor sau să te scoli de la masă pentru a privi jocul declarantului din spatele lui.

Este interzisă împrăştierea levatelor câştigate şi deranjarea ordinii lor, pentru a nu mai putea fi numărate sau reconstituite.

2.

CÂTEVA SFATURI,

care vor contribui la îmbunătățirea calității jocului, prestației la masa de joc și vă vor ajuta să deveniți un partener agreabil

Cum să deveniți un partener agreabil la joc ?

* Nu insistați, la masa de joc, „ să dați lecții" partenerului sau adversarilor.
Trebuie să știți că, aproape fără excepție, toți partenerii reacționează defavorabil la critică. Rezultatul nu poate fi decât dezastruos, cu o influență imediată asupra donelor următoare. Dacă-l puteți felicita sau încuraja, asta-i cu totul altceva. Nu uitați versul *„Cet animal est très méchant , quand on l'attaque il se défend"* .

* Potriviți-vă jocul la calibrul partenerului. Dacă este lipsit de experiență, nu-l copleșiți cu „expertiza" dumneavoastră. Oferiți-i acestuia tot sprijinul pe care i-l puteți da, el este de aceeași parte a baricadei, sunteți o echipă.

* Nu perseverați încercând să jucați levata doar dumneavoastră și nu monopolizați licitația de fără de atu.

* Nu vă plângeți tot timpul că aveți doar cărți proaste. Poate că jocul dumneavoastră trebuie reîmprospătat.

* Încercați să-i faceți ușoară viața partenerului, descriind de la prima oportunitate valoarea mâinii.

* Căutați să vă îmbunătățiți permanent jocul, citind, studiind, jucând frecvent cu parteneri diferiți sau participând la concursuri.

Acordați încredere partenerului prin anunțurile pe care le faceți. Procedați cu aceeași seriozitate și la jocul levatei. Continuați să vă perfecționați licitația și jocul învățând, dar nu uitați că bridge-ul este un joc. Un joc fascinant pe care se cuvine să îl practicați cu plăcere, fie că veți câștiga fie că veți pierde. *Have fun* , distrați-vă și profitați de buna-dispoziție oferită de partida de bridge, dar nu uitați că bridge-istul nu este un perdant.

Câteva **recomandări**, care fac parte din așa-zisul *common sense*, vă vor permite să evitați neînțelegerile și să jucați cu orice partener ocazional, nefamiliarizat poate cu secvențe artificiale sau semnalizări speciale. Aceste principii le cunoașteți prea bine, dar.... *le-a uitat partenerul* :

. Respectați întocmai sistemul de licitație și de semnalizare convenit.
. Nu încercați acțiuni unilaterale sau impulsive.
. Nu relicitați fără a avea valorile suplimentare pretinse.
. Nu folosiți licitații sofisticate cu parteneri neinformați sau lipsiți de imaginație.
. Evitați să faceți baraje pe deschiderea partenerului.

. Feriți-vă, în caz de misfit, de a împinge licitația prea sus.
. Fixați mai întâi atuul, apoi nivelul contractului.
. Rezolvați culoarea secundară înainte de a extrage atuul, pentru a nu da ocazia adversarilor să semnalizeze.
. Când aveți de ales între o ușoară supralicitare sau o subevaluare, practica zice să fii reținut când deschizi dar, eventual, să supralicitezi când ești repondent.
. Dacă ați anunțat o mână foarte tare, este datoria partenerului să se ocupe de investigațiile de șlem.
. Nu luați decizii îndoielnice când nu sunteți ultimul la vorbire. Dacă sunteți în dubiu, lăsați partenerul (care este într-o mai bună poziție) să decidă.
. Nu căutați, dacă sunteți jucătorul cu mai multă experiență, să acaparați jocul de levată ; decât un expert jucând un contract greșit, mai bine unul mai slab în cel potrivit.
. Ori de câte ori puteți face o descriere completă a mâinii printr-o singură licitație, preferați-o unor metode complicate.
. La fiecare vorbire pe care o faceți, gândiți-vă și cum se va desfășura licitația în continuare și cum sunteți pregătit să faceți față în tururile următoare.
. Dați frâu liber instinctelor de *„gambler"* când mâna are un fit excelent, dar jucați conservativ când este în misfit.
. Fiți alert pe tot timpul jocului, pentru a nu comite erori mecanice. Evitați automatismele, frecvente în jocul în apărare, și nu jucați rutinier, străduiți-vă mereu să vă măriți șansele de câștigare a levatelor. Nu abandonați lupta până la ultima levată.
. Nu căutați cu tot dinadinsul să impuneți drept atu cea mai puternică culoare a dumneavoastră, ci pe cea care îi convine cel mai mult și partenerului, fitul contează.
. Este indicat ca onorii să captureze tot cărți mari.
. Dacă la un joc de FA un adversar insistă în promovarea unei culori, presupuneți că el are, probabil, și o repriză într-o altă culoare.
. Când aveți o culoare secundară liberă, primul gând trebuie să fie eliminarea atuurilor adverse.
. Când vă decideți să descurajați semnalizând un refuz, trebuie să vă gândiți și dacă contraatacul nu va strica mai mult.
. Căile directe sunt cele mai recomandabile. Declarați cât mai rapid ce vreți să jucați, când nu sunt mai multe opțiuni, lipsind în acest fel adversarul de informații suplimentare.
. În partidă liberă tactica nu recomandă șlemurile hazardate și nici barajele spectaculoase pentru galerie. Calculați *la rece* avantajele fiecărei acțiuni și nu uitați că mai urmează și un alt rober.
. Nu contrați, dacă această acțiune îi va fi de folos declarantului în localizarea unor valori care îi lipsesc, oferindu-i astfel posibilitatea de a realiza contractul sau de a alege altul la care nu aveți ripostă. Principiul cere ca, după un contra de penalizare, ulterior să fiți în măsură să contrați eficient orice tentativă de refugiere într-o altă culoare.
. Nu recontrați din lăcomie de câștig, provocând eventuala refugiere a adversarilor într-un sacrificiu care se poate dovedi mai puțin rentabil decât contractul în care vă găsiați.
. În flanc, împotriva unui contract advers de FA, decideți-vă înainte de atac dacă jucați pentru dumneavoastră sau pentru partener și nu atacați automat o lungime, dacă nu aveți suficiente reprize pentru a o putea și valorifica.

. Încercați să stabiliți levatele probabile ale declarantului. Aceasta este o cale de a deduce pe ce se poate conta la partener.
. Când aveți un număr egal de atuuri cu declarantul, în general nu se recomandă să-l supratăiați.
. Se zice că jucătorul care a declanşat Blackwood-ul este de obicei cel care plasează contractul final.
. Nu pasați niciodată o licitație forcing a partenerului, *...fără a chema mai întâi Salvarea.*
. Faceți deschideri de baraj ori de câte ori sunteți în măsură, respectând condițiile cerute. Nu uitați că ce nu-i place adversarului nu poate fi decât bun pentru linia dumneavoastră.
. Intervențiile în licitație sunt cu atât mai bune cu cât când sunteți mai scurt în culoarea deschidentului. Având lungime în culoarea adversarului, fiți prudent.

* *Aceste sfaturi nu sunt un ghid pentru jucătorii „cu statut", ci pentru truditorii de rând.*

Să menționăm şi existența „pe piață" a unor **mituri şi practici** , ce pot fi deseori *înşelătoare* :

- *A juca cea mai mare carte la atac în culoarea partenerului.* Nimic mai greşit, sunt standard cazurile când trebuie nuanțat atacul.

- *Revenire întotdeauna în culoarea atacată de partener.* Această regulă are mai multe merite decât precedenta, dar şi aici sunt nenumărate situațiile când este necesar contraatacul în altă culoare. Analizând numărul de levate necesar pentru a învinge contractul, se ajunge deseori la concluzia că alt joc este mai bun decât continuarea culorii.

- *Nu se atacă niciodată de lângă un Rigă.* Această regulă se cuvine a fi amendată. Deşi atacul nu este în principiu atractiv, sunt cazuri când el se dovedeşte cel mai corect, mai ales când alt atac ar fi şi mai riscant. În orice caz este mai puțin riscant decât un atac din Vx sau Dx, care este atroce.

- *Acoperiți întotdeauna un onor cu un onor.* Evident că nu-i aşa. Corect este să acoperi doar dacă poți promova astfel o carte câştigătoare în mâna proprie sau în cea a partenerului.

- *Atacul în tăria mortului şi returul în slabul lui.* Principiul are sens uneori, deşi altele sunt prevederile standard vizavi de cărțile de atac şi de retur. Ele țin seama de licitație, lungimile mortului, planul prezumat al declarantului etc.

- *Cu opt întotdeauna, cu nouă niciodată.* Se referă la a face impasul la Damă, când ai opt sau nouă cărți la culoare. Aplicată singular la o culoare, aşa este, dar în jocul complex al unei done pot fi luate în considerație şi alte variante.

Iată şi *câteva întrebări* ce intervin în cercurile de începători şi care cer unele lămuriri:

1. ***Trebuie să-mi repet culoarea în cinci ?*** În general nu, decât dacă nu aveţi altă alternativă (o altă culoare, FA).

2. ***Se poate deschide cu 1 FA cu o majoră în cinci ?*** Este bine să ne ţinem de regulile de bază care, plecând de la principiul **Golden Rule** (manşa de 4 ♥/♠), ne cer să identificăm posibilitatea deschiderii cu majora în cinci dacă o avem. Dar, pe de altă parte, dacă aveţi un FA maximal, cu **toate culorile stopate**, deschiderea cu 1 FA poate fi o opţiune viabilă. Cu un dubleton negardat, abţineţi-vă şi deschideţi cu majora.

3. ***Se cere, când se deschide cu FA, a avea toate culorile gardate ?*** Da şi nu. Este foarte obişnuit, până şi la deschiderea de 2 FA, a avea uneori o culoare insuficient protejată. Dar, pe de altă parte, dacă vă angajaţi să jucaţi în final FA, nu o puteţi face dacă, de pildă, aţi licitat trei culori fără a avea stop în a patra. Sau să nu aveţi stop în culoarea licitată de adversari.

4. ***De unde ştiu dacă partenerul nu a deschis cu o minoră în trei ?*** Nu ştim şi nici nu ne interesează. Să licităm, conform sistemului, ceea ce avem de spus : majora, FA sau susţinerea minorei (dar cu minimum patru cărţi). Deschidentul, dacă are numai trei cărţi, va redeclara FA.

5. ***Se poate interveni cu o culoare în patru ?*** În general nu se recomandă, *nici chiar la Radio Erevan*. Dar cum *nici o mână nu seamănă cu alta*, dacă nu aveţi o mână potrivită pentru contra de apel şi ea este tărişoară, puteţi interveni la primul nivel cu o culoare în patru frumoasă, de pildă cu ARV9, sau, după 1♦, cu :

♠ A93 ♥ RDV9 ♦ 1087 ♣ A103 , puteţi spune 1 ♥.

3.

CODUL INTERNAȚIONAL DE BRIDGE

Principalele abateri şi modul lor de rezolvare

Codul internațional de bridge contract, atât pentru bridge-ul de concurs cât şi pentru partida liberă, este elaborat de către Federația mondială de bridge (WBF) şi, în decursul anilor, i s-au adus permanent îmbunătățiri. Primele preocupări pentru editarea unor legi de conduită, semnalate de istoria bridge-ului ca având loc la sfârşitul secolului trecut, au aparținut Portland Club-ului din Londra care şi în prezent, alături de Liga europeană de bridge (EBL) şi Liga americană de bridge contract (ACBL), colaborează la perfecționarea acestuia.

Legile contract bridge-ului au drept scop definirea procedurii corecte de urmat pentru a remedia abateri de la Cod ce au avut loc în cursul licitației sau jocului, şi desemnează cel mai adecvat remediu pentru toate cazurile în care un jucător – accidental, prin neglijență sau necunoaştere – deranjează desfăşurarea normală a jocului sau beneficiază involuntar de un avantaj nejustificat.

Jucătorul vinovat trebuie să accepte penalizările impuse, o cale legală de apel existând doar în cazurile în care partea penalizată consideră că legea a fost incorect interpretată şi aplicată.

Legile nu pot acoperi absolut toate situațiile ce pot apărea, şi nici nu pot rezolva perfect echitabil orice diferend. Ocazional, chiar jucătorii înşişi trebuie să repare neajunsul apărut. Principiul de bază este: axa care a comis o iregularitate are obligația de a nu beneficia direct de aceasta, iar oponenții sunt îndreptățiți să profite, ca rezultat indirect, printr-o şansă ulterioară.

Scopul legilor nu este însă de a interveni sau preîntâmpina practici neonorabile, şi nu sunt prevăzute penalități contra unor violări intenționate. Încălcarea premeditată a legilor reprezintă o problemă de etică, un atac la obligațiile morale.

Nu există obligația de a atrage atenția asupra unei infracțiuni involuntare comisă de propria axă. Este însă indicat a avertiza partenerul asupra unei eventuale violări a legilor jocului, de exemplu asupra unei renonse sau vorbiri ori atac peste rând.

Respectarea strictă a legilor Codului internațional de bridge este obligatorie, cu penalizări extrem de severe în bridge-ul de concurs, dar şi, nuanțat, în partida liberă. Puțini jucători pot memora însă întregul Cod, adesea extrem de complicat, aşa că aici vă vom prezenta, sumar, doar câteva dintre neregularitățile cele mai frecvent întâlnite.

Carte expusă

a) **în timpul distribuirii cărților**. Orice carte expusă (nu numai un onor) conduce la redistribuirea donei.

b) **în timpul licitației**. Când un jucător expune accidental o carte care poate fi văzută de partener, atunci :

- dacă nu este un onor şi nu a fost atacată prematur, ea rămâne expusă pe masă până la încheierea licitației.

- dacă este un onor sau a fost atacată prematur, ea va rămâne expusă pe tot timpul licitației și partenerul celui vinovat va pasa un tur. Dacă jucătorul vinovat devine ulterior jucător în flanc, cartea expusă va fi considerată ca o carte penalizată.

c) **în timpul jocului**.
- când declarantul expune accidental o carte, el o poate relua fără penalizare. Însă, dacă a scos-o din mână și a ținut-o pe față lângă masă, el trebuie s-o joace.
- când un jucător în flanc expune accidental o carte, vizibilă pentru partenerul său, aceasta rămâne expusă ca o carte penalizată. Și, dacă este rândul său să joace, trebuie jucată cartea respectivă.

Dacă două sau mai multe cărți sunt jucate simultan, atunci :
- dacă aparțin unui jucător în flanc, acesta trebuie s-o aleagă pe cea pe care dorește s-o joace, restul rămânând expuse și devenind cărți penalizate.
- dacă declarantul a jucat două sau mai multe cărți, de la el sau de la mort, el va alege cartea dorită iar restul cărților vor fi repuse în mâna respectivă.

Schimbare de licitație

a) Schimbare permisă. Când este făcută imediat, "dintr-o suflare", cu condiția ca licitația înlocuită să fi fost legală (suficientă).
b) Schimbare ilegală. Dacă licitația nu a fost corectată imediat, fără pauză, noua licitație este anulată și :
- dacă prima licitație a fost legală, jucătorul vinovat are două opțiuni :
  . poate menține această licitație neschimbată și partenerul său trebuie să paseze un tur.
  . poate face o nouă licitație și partenerul său trebuie să paseze până la sfârșit.
- dacă prima licitație nu a fost legală (a fost o licitație insuficientă, sau în afara rândului etc), se aplică penalizarea adecvată.
- dacă la sfârșitul licitației jucătorul vinovat devine jucător în flanc, în funcție de licitația făcută și apoi corectată, se vor aplica diversele tipuri de penalizări la atac (interzicere a unei culori, obligația de a ataca o anume culoare).

Licitație insuficientă

O licitație insuficientă, dacă n-a fost urmată de o altă licitație, trebuie să fie corectată și jucătorul vinovat are următoarele alternative :
1) O poate înlocui cu cea mai joasă licitație suficientă în culoarea numită. Nu se aplică penalizări.
2) O poate înlocui cu o licitație suficientă în altă culoare, la orice nivel dorește, iar partenerul său trebuie să paseze până la sfârșit.
3) Poate pasa. Partenerul său trebuie să paseze până la sfârșit și, dacă devine atacant, declarantul poate cere sau interzice un anume atac.

Licitație peste rând

Licitația va reveni la jucătorul ce trebuia, în mod normal, să liciteze şi :

1) dacă după licitația făcută peste rând nu se mai licitase, partenerul jucătorului vinovat va pasa până la sfârşit. Când îi va veni rândul, jucătorul în culpă va putea face orice licitație legală doreşte. Însă, dacă licitează o culoare diferită de prima, el va deveni subiectul unor penalități de atac (dacă va fi în flanc).
2) dacă a mai intervenit o licitație, şi dacă era rândul partenerului jucătorului vinovat să liciteze, acesta va fi obligat să paseze până la sfârşitul licitației. Dacă va deveni atacant, se vor aplica penalizări de atac.
3) dacă licitația a continuat şi a venit rândul jucătorului din dreapta celui vinovat să liciteze, atunci :
   - dacă acesta pasează, vinovatul îşi va reafirma declarația fără penalizare (dacă licitația în afară de rând era insuficientă, se vor aplica regulile adecvate licitației insuficiente).
   - dacă adversarul din dreapta contrează sau recontrează, jucătorul vinovat poate face orice licitație legală dar partenerul său trebuie să paseze un tur. Dacă jucătorul vinovat îşi schimbă licitația sau devine atacant, se vor aplica penalizări de atac.

Dreptul de a revedea licitația

În timpul licitației, orice jucător, atunci când îi vine rândul să liciteze şi dacă nu este subiectul unui pas de penalizare, poate cere adversarilor revederea licitației. Dar nu este etic să o ceară dacă este evident că nu avea nevoie de această informație.

La sfârşitul licitației, declarantul poate cere revederea licitației, înainte de a juca la prima levată. Un jucător în flanc are acest drept doar înainte ca partenerul său să atace sau să joace la prima levată.

În timpul jocului, orice jucător poate întreba „care e contractul ?"

Atac peste rând

Notă : orice atac peste rând devine valabil dacă este acceptat de adversar sau dacă s-a continuat jocul înainte de a se semnala neregula.

1) Dacă atacul peste rând s-a făcut la prima levată :
   a) declarantul îl poate accepta
   b) declarantul poate cere ca respectiva carte să fie considerată carte penalizată
   c) declarantul poate permite ca jucătorul vinovat să-şi reia cartea şi cere partenerului acestuia să joace sau nu culoarea respectivă
   d) dacă declarantul, uitând că este declarant, expune una sau mai multe cărți ca şi cum ar fi fost mort, atacul va fi acceptat şi declarantul devine mort
2) Dacă atacul peste rând s-a făcut în cursul jocului :
   a) dacă vina aparține declarantului (a jucat din mână sau de la mort deşi trebuia invers, sau a jucat când era rândul adversarilor de a o face), adversarii au dreptul de a accepta sau nu.
   b) dacă un jucător în flanc a atacat peste rând, declarantul poate accepta sau poate considera cartea drept o carte penalizată.

Drepturile mortului

a) Îşi poate atenţiona partenerul de unde trebuie să joace (din mână sau de la mort)
b) Poate preîntâmpina o renonsă, întrebându-şi partenerul, atunci când acesta nu mai răspunde la culoare, dacă nu are carte în culoarea respectivă
c) Mortului nu-i este permis să comenteze licitaţia, jocul sau scorul, ori întreba care este contractul final în timpul jocului
d) Nu poate cere să vadă ultima levată jucată

Mortul nu are voie să privească cărţile din mâna partenerului sau ale adversarilor, caz în care îşi va pierde automat drepturile, strict limitate de reguli.

Deşi mortul poate acţiona pentru a preveni o abatere, el nu are dreptul să atragă atenţia asupra nici uneia după ce ea a fost comisă (de exemplu : *ai pus ? de ce ?).*

Mortul are dreptul să atingă cărţile expuse numai după ce a primit instrucţiuni precise în acest sens de la declarant (ce culoare şi care carte).

În turnee, doar după ce jocul s-a terminat, nu înainte, mortul poate chema arbitrul.

Cărţi penalizate

Termenul de *carte penalizată* apare des atunci când este vorba de **Atac peste rând, Joc peste rând, Carte expusă, Renonsă** sau **Prea puţine cărţi într-o mână**. Se referă la penalizările impuse jucătorilor în flanc (niciodată contra declarantului sau mortului), pentru expunerea prematură, neintenţionată sau accidentală a unei cărţi.

Cartea expusă, ce devine sau este tratată ca o *carte penalizată*, va fi lăsată expusă şi va fi jucată la prima ocazie în oricare din situaţiile : răspuns la culoare, defosă, atac sau tai.

- Dacă este rândul uni jucător din flanc să joace, în timp ce partenerul său are o carte penalizată expusă, la cererea declarantului el poate :
  - să joace din culoarea cărţii penalizate
  - să nu joace acea culoare, cât timp are mâna

După ce declarantul a ales una din aceste două alternative, cartea penalizată poate fi reluată de jucătorul în culpă. Dacă declarantul nu şi-a exercitat dreptul de a alege, cartea expusă continuă să fie carte penalizată.

- Cazul mai multor cărţi penalizate :
  - dacă flancul are mai multe cărţi penalizate, declarantul poate specifica care să se joace
  - dacă un adversar are mai multe cărţi penalizate într-o culoare, şi declarantul cere partenerului celui vinovat să joace acea culoare, jucătorul vinovat îşi va relua cărţile expuse
  - când cărţile penalizate sunt din mai multe culori, declarantul poate interzice partenerului jucătorului vinovat să joace în acele culori. Cărţile penalizate din culoarea interzisă vor fi reluate în mâna jucătorului vinovat
- Când unui jucător i se cere să atace sau să joace în concordanţă cu o carte penalizată şi el este incapabil să o facă (manque, sau toate cărţile sale sunt în culoarea interzisă de declarant), el poate juca orice carte. Însă, cartea penalizată rămâne expusă şi ea va fi jucată la prima ocazie.

Dreptul de a revedea levatele jucate

. Dacă declarantul doreşte să revadă ultima levată, el o poate face dacă el sau mortul nu au jucat încă în noua levată.
. Un jucător în flanc poate revedea ultima levată dacă nici el nici partenerul lui nu au jucat încă în noua levată.
. Mortul nu poate cere revederea ultimei levate jucate.

Renonsa

(atunci când un jucător nu răspunde într-o levată la culoare, deşi are carte în acea culoare).

1) Procedura de corecţie atunci când jucătorul în culpă îşi dă seama de eroare înainte ca el sau partenerul să fi jucat la levata următoare :
   a) dacă eroarea aparţine declarantui (din mâna proprie sau de las mort), nu se aplică penalizări şi cartea este repusă la locul ei. Adversarii pot rejuca apoi orice carte şi schimba corespunzător jocul. Totuşi, dacă eroarea nu a fost observată înainte ca declarantul să joace şi de la mort, el îşi poate corecta eroarea dar nu poate replasa la locul ei cartea jucată de la mort.
   b) dacă eroarea a fost comisă de un jucător în flanc, acesta va trebui să răspundă la culoare dar cartea jucată eronat va rămâne carte penalizată.
2) Procedura de corecţie dacă, după renonsă, jocul a continuat :
   - dacă axa vinovată a mai câştigat minimum două levate după consumarea renonsei (nu a fost corectată înainte ca jucătorul vinovat sau partenerul său să fi jucat la levata următoare), ea va ceda adversarilor două levate la sfârşitul jocului.
   - dacă nu a câştigat decât una, atunci va ceda doar una.
   - dacă nu a mai câştigat nici o levată, nu se aplică penalizare.
3) Dacă se produce o renonsă la levata a 12-a, şi cărţile nu au fost amestecate, levata trebuie reconstituită şi jocul reluat şi cu levata a 13-a. Se aplică penalizare dacă renonsa a fost făcută înaintea partenerului, şi anume se poate specifica care dintre ultimele două cărţi rămase trebuie pusă în levată. Dacă renonsa a fost remarcată după ce cărţile au fost amestecate, nu există penalizare.

Revendicarea levatelor restante

Când un jucător pretinde ultimele levate, el crede că deţine controlul absolut şi doreşte să nu mai piardă timpul. Dar deseori se întâmplă să nu fie aşa, sau adversarii să creadă că pretenţia este eronată.

1) Când declarantul reclamă restul de levate, el trebuie să-şi expună cărţile şi planul de joc. Apoi :
   - orice adversar poate cere clarificări.
   - dacă adversarii acceptă, pretenţia este admisă.
   - adversarii îşi pot expune cărţile pe masă pentru examinare.
   - orice incertitudine în privinţa jocului va fi rezolvată în favoarea adversarilor.

2) Când un jucător în flanc reclamă restul de levate, el îşi arată una sau toate cărţile declarantului. Acesta poate insista ca jocul să continue. Dacă flancul şi-a expus cărţile, dându-i astfel partenerului informaţii ilicite, cărţile acestuia ar putea fi tratate ulterior drept cărţi penalizate.

4.

DESPRE SISTEME DE LICITAŢIE ŞI CÂTEVA CONVENŢII

A. Sisteme de licitaţie : Sistemul standard – Trefla de precizie – Trefla albastră – ACOL – La majeure cinquième
B. Convenţii : Key Card BW – Roman BW – FA neobişnuit – Michael's cue bid – Bicolorele Ghestem – Checkback – Convenţii de atac şi semnalizare, altele decât standard: Busso, Russinow, Romane, Jurnalist – Convenţii după deschiderea adversă de 1 FA: Landy, Ripstra, Cappelletti Hamilton

Pe măsură ce un jucător de bridge progresează, el simte nevoia de a îngloba în arsenalul cunoştinţelor sale metode mai avansate, care să-i crească performanţele. Folosirea unor sisteme cu secvenţe mai elaborate, cu deschideri artificiale, precum şi introducerea în sistem a unor convenţii cu paletă largă de utilizare, servesc perfect scopului.

În cele ce urmează vă vom prezenta foarte sumar, pentru a vă familiariza, câteva sisteme de largă răspândire, precum şi cele mai importante convenţii care pot fi uşor înglobate în orice sistem şi sunt de mare folos. Cei ce vor dori să le aprofundeze vor trebui să apeleze la literatura specifică în domeniul respectiv.

Ar mai fi de adăugat că nu este suficient a adopta un sistem sofisticat, sau cât mai multe convenţii, pentru a deveni un jucător mai bun decât ceilalţi. Lucrând în echipă cu partenerul, citind literatură din domeniu şi jucând cât mai mult, numai astfel se depăşeşte stadiul de „*veşnic începător*".

A. SISTEME DE LICITAŢIE

Pe lângă sistemul natural standard, aşa cum v-a fost prezentat în acest volum, pe glob se bucură de o mare răspândire alte câteva sisteme, excelente toate. Un sistem natural, cum este denumit de pildă **Standard-ul american**, este cel care presupune ca atunci când licitezi pică ai pică, când spui FA ai o mână echilibrată etc.

Dar şi în sistemele naturale pot fi înglobate gadgeturi, convenţii, unele - cum ar fi Stayman-ul, Blackwood-ul sau contra-ul negativ - fiind practic adoptate de mai toată lumea şi considerate ca făcând parte aproape din natural.

Vom începe prezentarea cu :

SISTEMUL DE LICITAŢIE STANDARD

(folosit de WBF în turneele individuale, cel mai util atunci când jucaţi cu parteneri ocazionali)

1). DESCHIDERI (pe principiul *la longue d'abord*)

a) 1 ♣/♦ – cea mai bună minoră
b) 1 ♥/♠ – minimum cinci cărţi
c) 1 FA – 16 – 18 P.O.
d) 2 ♣ – 21 – 24 P.O. sau 8-9 levate de joc, forcing nedeterminat

e) 2 ♦ – peste 25 P.O. balansat sau peste 9 levate de joc. Forcing de manşă
f) 2 ♥/♠ – semibaraj major
g) 2 FA – 21-22 P.O. balansat
h) 3 la culoare – baraj, în levate de joc
i) 3 FA – gambling (fără ţineri exterioare, culoare solidă de minim şapte cărţi)
j) 4 la culoare – baraje în levate de joc

2). RĂSPUNSURI LA DESCHIDERE

a) răspunsurile se vor baza pe principiul *la longue d'abord*
b) 1 FA – natural, nonforcing
c) orice schimbare de culoare – forcing pentru un tur
d) 2 FA – 11-12 P.O.
e) susţinerea culorii de deschidere cu sau fără salt – nonforcing
f) schimbare de culoare cu salt – forcing
g) răspunsuri la deschiderea de 2 ♣ :

- 2 ♦ – 0-2 controale, orice distribuţie
- 2 ♥/♠, 3 ♣/♦ – 3-4 controale, minimum cinci cărţi
- 2 FA – 3–4 controale, balansat (eventual minora în cinci)
- 3 ♥/♠, 4 ♣/♦ – minimum 5 controale, minimum cinci cărţi
- 3 FA – minimum 5 controale, balansat (eventual minora în cinci)

obs.: după răspunsul de 2 FA, licitaţia de 3 trefle este Baron (cere culori de patru cărţi)

h) răspunsurile la deschiderea de 2 ♦ :

- 2 ♥ – fără Aşi, 0-5 P.O.
- 2 ♠ – 1 As major
- 2 FA – fără Aşi, peste 7 P.O.
- 3 ♣ – Asul de treflă
- 3 ♦ – Asul de caro
- 3 ♥/♠ – fără Aşi, minimum 6 cărţi, culoare bună
- 2 FA – 2 Aşi

obs.: licitarea manşei de către repondent este un anunţ mai slab decât licitarea unei culori, sau susţinere simplă.

i) răspunsurile la deschiderea de 2 ♥/♠ :
- 2 FA – releu, tare, cere precizarea scurtimii, dacă nu există se repetă culoarea
- susţinerea culorii de deschidere, chiar cu salt – continuare a barajului

j) răspunsurile la deschiderea de 1 FA :
- 2 ♣ – Stayman clasic
- 2 ♦/♥/♠/FA – transfer pe cupă, pică, treflă, caro

k) răspunsurile la deschiderea de 2 FA :
- 3 ♣ - Baron
- 3 ♦/♥ – transfer pe cupă/pică

l) după deschiderile de baraj, schimbul de culoare este forcing.

3). LICITAȚII ÎN INTERVENȚIE

a) orice licitație de culoare – natural
b) licitarea cu salt a unei culori noi – tendință de baraj
c) FA la nivel minim – natural
d) cue-bid - mână foarte tare, peste 20 P.O.
e) schimb de culoare după intervenția partenerului – nonforcing
f) pas – poate fi o pregătire în vederea penalizării

TREFLA DE PRECIZIE

Sistemul a fost dezvoltat şi pus în valoare de C.C.Wei în anii '63. El este bazat pe deschiderea artificială de 1 ♣ (peste 16 puncte, mână excentrică) , pe majorele în cinci şi deschiderile de 2 ♥/♠ slabe. Principalele prevederi ale sistemului sunt :

* După deschiderea de 1 ♣ :
  - 1 ♦ = 0-7 puncte, răspuns negativ. Dacă adversarii intervin, un contra sugerează 5-7 puncte.
  - Restul răspunsurilor, respectiv 1 ♥/♠, 2 ♣/♦ sunt pozitive, peste 8 puncte, culoare în cinci şi devin forcing de manşă.
  - 1 FA = 8 – 10 puncte.
  - 2 FA = 11 – 13 sau peste 16 puncte.
  - 3 FA = 14 – 15 puncte.
  - După răspunsul negativ, 1 FA din partea deschidentului = 16-18, 2 FA = 19-21 şi 3 FA = 25-27 puncte.
  - Culorile spuse de deschident sunt în cinci.

* Deschiderile de 1 ♦, 1 ♥ şi 1 ♠ sunt limitate, până în 15 puncte, cu majorele în cinci.
* 2 ♣ este deschidere naturală, cu o culoare în şase sau în cinci cu o majoră în patru. Pe răspunsul de 2 ♦, cerere de clarificare, cu minim şi patru cărţi pe majoră ea este declarată, cu maximum este spusă cu salt, iar cu şase cărţi în treflă şi fără majoră se repetă culoarea.
* 2 ♦ = tricoloră, 4-4-4-1 cu singleton în caro şi 11-15 puncte, sau culoare de caro naturală (ca şi 2 ♣).
* 2 ♥/♠ = slabe, culoare în şase.
* 2 FA = standard, 22-24 puncte.
* 3 FA = gambling.

Principalul dezavantaj al deschiderilor cu o treflă tare apare atunci când răspunsurile sau descrierea mâinii sunt îngreunate de intervențiile adversarilor, care împiedică dialogul pas cu pas. Pe de altă parte, având multe trepte disponibile şi precizarea de forță, sistemele ce folosesc deschiderea de o treflă tare par cel mai bine pregătite pentru licitațiile ce conduc sigur la manşă şi şlem.

TREFLA ALBASTRĂ (Blue Team Club)

Sistemul foloseşte deschiderea de o treflă forcing cu mâini de la 17 puncte în sus. Răspunsurile sunt date pe controale (As=2 controale, Rigă=1 control) :

1♦ = negativ, 0-2 controale sub 6 puncte.

1♥ = 0-2 controale, peste 6 puncte.

1♠ = 3 controale.

1 FA = 4 controale. Şi aşa mai departe, treaptă după treaptă.

Salt, 2 ♥/♠ = majoră în şase cu doi onori, sub 6 puncte.

Dacă există intervenţie după deschidere, pas-ul este echivalent cu 1♦, iar contra cu a doua treaptă.

Deschiderea de o treflă este forcing până la 1 FA.

- Deschiderile de 1♦/♥/♠ sunt limitate până la 16 puncte şi pot fi făcute şi cu culori în patru.
- 1 FA poate fi 13-15 cu treflă, sau 16-18 normal.
- 2 ♣ = deschidere limitată cu trefla în cinci cu o majoră sau în şase. Răspunsul de 2 ♦ este artificial, forcing şi cere descriere.
- 2 ♦ = tricoloră tare, 4-4-4-1 cu 17-24 puncte.
- 2 ♥/♠ = baraj, 6-11 puncte, culoare în şase.
- 3 FA = gambling.

ACOL

Este sistemul standard folosit în cea mai mare parte a comonwealth-ului britanic. Faţă de standardul american, principalele deosebiri sunt :

a) deschiderea de 1 FA e slabă, 12-14, eventual schimbată în caz de vulnerabilitate.
b) deschiderile de 1 la culoare au tendinţa de a fi mai slabe.
c) deschiderile se pot face cu patru cărţi la culoare şi pe majore.
d) frecvente licitaţii limitate şi invitaţionale.
e) 2 ♣ artificiale, tari, forcing până la 2 FA (nouă sau mai multe levate de joc).
f) deschiderile de 2♦/♥/♠, forcing un tur, opt levate de joc.

Deschiderile tari (e şi f) au fost detaliate în cadrul capitolului II /pag.135.

LA MAJEURE CINQUIÈME

Este foarte asemănător standardului american. În Franţa şi în Germania este jucat de aproape majoritatea bridge-iştilor, cu menţiunea că pentru deschiderile de unu la culoare există o limită maximă superioară celorlalte sisteme (aşa-zisul Forum D/german).

Regulile de bază ce guvernează sistemul sunt :

1. Pentru a deschide cu 1♥ sau cu 1♠ sunt necesare cel puţin cinci cărţi.

2. Deschiderea cu cea mai bună minoră cere ca, în absenţa unei majore în cinci, să se deschidă cu minora cea mai lungă.

3. Deschiderea de 1 FA se situează între 16-18 P.O. şi cere o distribuţie echilibrată.

Modern, sistemul La majeure cinquième foloseşte deschiderea de 2 ♣ ca forcing nedeterminat, de 2♦ ca forcing de manşă iar cele de 2 ♥/♠ slabe. Dar în sistemul clasic, tabloul deschiderilor arată astfel :

. 1 pe minoră = de la 13 P.O. până la 23 P.O.D. şi minimum trei cărţi.
. 1 pe majoră = de la 13 P.O. sau 14-23 P.O.D. cu minimum cinci cărţi.
. 1 FA = 16-18 P.O. şi distribuţie echilibrată.
. 2 ♣ = de la 23 P.O. sau 24 P.O.D. ori mai mult. Orice fel de distribuţie, forcing de manşă.
. 2♦/♥/♠ = 20-23 P.O.D., culoare în şase cu cel puţin trei onori.
. 2 FA = 21-22 P.O., distribuţie echilibrată.

B. CONVENŢII

Ideea care a condus la descoperirea unor licitaţii convenţionale a fost fără îndoială dorinţa de a exprima cât mai precis anumite caracteristici ale mâinii, care printr-o singură vorbire naturală nu ar fi fost posibilă.

O convenţie este aşadar o licitaţie artificială, sau un joc cu o semnificaţie aparte, care se abate de la sensul natural şi care a fost stabilită şi pusă la punct în urma unei înţelegeri prealabile cu partenerul. Cu alte cuvinte, printr-o convenţie se licitează o culoare care de fapt nu este cea reală şi care transmite un mesaj exact sau cere un răspuns precis din partea partenerului. Ceea ce obligă axa care declanşează o convenţie (lucru prevăzut în Codul internaţional de bridge la capitolul *Alertă*) să-şi informeze adversarii asupra convenţiilor folosite, atât la începutul partidei, cât şi în momentul când o aplică, prin aşa-zisa alertare (se tapează în masă şi partenerul celui ce a făcut o licitaţie artificială este dator să le explice clar şi detaliat adversarilor sensul licitaţiei, dacă aceştia o cer). Această obligaţie ţine de codul de fair-play al bridge-ului, dând posibilitatea adversarilor să fie în cunoştinţă de cauză şi să se poată apăra.

De aceea în partidă liberă, în rober bridge, în special contra unor adversari ocazionali, nu este etic ca aceştia să fie copleşiţi cu licitaţii convenţionale la care nu au pregătit contrajoc de apărare. Chiar şi în bridge-ul competiţional, în turnee pe grupe valorice, nu este permisă decât folosirea convenţiilor arhicunoscute, pe care adversarii ştiu să le rezolve.

În fine, un avertisment se cuvine a fi făcut faţă de capcana pe care o reprezintă înglobarea în sistem a prea multor convenţii (în lume sunt peste 400) cu o mică frecvenţă, în special fiindcă pot fi uitate de unul din parteneri sau greşit înţelese în unele situaţii.

Succintele prezentări care urmează vor trebui mai pe larg studiate de către cei ce doresc să le folosească, prin consultarea şi a altor surse din literatura de strictă specialitate existentă în domeniul acesta. Deci scopul acestui subcapitol nu este de a vă pune la îndemână in extenso cele mai uzitate convenţii. Spaţiul nu o permite. Cititorul care va dori să înglobeze în arsenalul său câteva gadgeturi, o va putea face adaptând în sistem

unele din cele ce vă vor fi prezentate, pentru secvențele integrale apelând la literatura specială a domeniului. Ceea ce facem aici este să fim avocatul unora dintre ele şi să vă sfătuim să le includeți în sistemul folosit, deoarece sunt utile şi permit descrierea multor situații care, folosind doar licitația standard, nu pot fi transmise corect şi la timp partenerului. În același timp, atragem atenția că nu adoptând neapărat 20-30 de convenții veți deveni un jucător mai bun şi, pe de altă parte, mai ales dacă nu aveți intenția să deveniți un star al bridge-ului competițional şi veți juca în diverse companii, nu le veți putea aplica cu unii care nu le cunosc sau nu se pot apăra de secvențele artificiale, iar bridge-ul dvs. nu va fi etic.

Acceptând necondiționat faptul că sistemele moderne de licitație şi o bună parte din convenții au condus la o evoluție favorabilă asupra preciziei licitației şi deci şi a randamentului, iar bridge-ul competițional este climatul în care pot creşte campioni, nivelul de licitație şi joc fiind net superior, nu putem uita totuşi o realitate. Pentru majoritatea dintre noi bridge-ul rămâne un joc, un hobby, dorit a fi cât mai plăcut şi relaxant, iar cu ajutorul noțiunilor furnizate în această carte îl vom juca mai bine decât cei care nu țin câtuşi de puțin să progreseze.

KEY CARD BW

În această convenție, de răspuns la 4 FA, Riga de atu este considerat ca al cincilea As şi este inclus în scala de răspunsuri, care arată, după declanşarea BW, astfel :

5 ♣ = 0 sau 3 Aşi
5 ♦ = 1 sau 4 Aşi
5 ♥ = 2 sau 5 Aşi şi neagă Dama de atu
5 ♠ = 2 sau 5 Aşi şi Dama de atu

După 5 ♣ sau 5 ♦ ca răspuns la 4 FA, cel ce a declanşat convenția poate, prin 5 FA, să se intereseze de existența Damei de atu. Repondentul, fără a o avea, revine la culoarea de atu la nivelul minim, sau face salt ori un cue-bid de control de turul doi – dacă o are.

ROMAN BW

O versiune a BW-ului originar folosită în sistemul italian, dar în prezent mai răspândită decât BW-ul clasic, propune după 4 FA următoarele răspunsuri :

5 ♣ = 0 sau 3 Aşi
5 ♦ = 1 sau 4 Aşi
5 ♥ = 2 Aşi
5 ♠ = 2 Aşi plus Riga de atu

În varianta originară 5 ♥ şi 5 ♠ arătau 2 Aşi de aceeaşi culoare , sau de rang egal etc.

FĂRĂ DE ATU NEOBIŞNUIT

Convenţia este destinată descrierii unei mâini ce conţine o bicoloră, în principiu de 5 - 5, prin licitarea unui FA care nu poate fi în mod logic considerat ca fiind natural.

Ea se efectuează printr-o intervenţie cu salt în FA, după deschiderea adversă, şi în principiu numeşte o bicoloră a celor două culori diferite ca rang (dacă adversarii au licitat o singură culoare). De exemplu, după 1 ♥/♠ - 2 FA = bicoloră de minore

după 1 ♣/♦ - 2 FA = bicoloră de majore

Dacă adversarii au licitat două culori, bicolora se referă la cele două culori restante. De exemplu, 1♦ - pas - 1♠ - 2 FA (bicoloră treflă-cupă).

Prin urmare, o intervenţie simplă de 1 FA este naturală, iar cu o mână tare, de valoarea unei deschideri de 2 FA, se foloseşte contra de apel şi apoi eventual FA.

Convenţia este larg răspândită, în general se face cu mâini sub valoarea unei deschideri (8-11/12 puncte), cu intenţia de a conduce axa la un eventual sacrificiu profitabil.

Intervenţia de 2 FA, fie că este directă fie cu o mână pasată, cere partenerului să aleagă ca atu culoarea cea mai bine fitată din cele sugerate a fi 5 - 5. Vizualizând mâna intervenientului, cu doar trei cărţi în una din aceste două culori, repondentului îi este uşor să aleagă. De exemplu, dacă 2 FA a fost spus cu minorele şi acesta are trei cărţi într-o culoare şi două în cealaltă, este obligat s-o liciteze pe cea mai bine fitată. Iar dacă are, să presupunem, cinci cărţi într-una din aceste culori, cel mai corect răspuns va fi licitarea cu triplu salt a acesteia. Principiul barajului, care cere a nu lăsa adversarii să vorbească nestingheriţi, trebuie aplicat.

Ceea ce i se poate reproşa convenţiei este că adversarilor le este mult mai uşor să reconstituie distribuţiile adverse, dar acest impediment se regăseşte în mai toate convenţiile ce precizează clar distribuţiile, iar *omletă nu se poate face fără a sparge ouăle*. De multe ori însă adversarii vor decide greşit, fiind lipsiţi de spaţiu de descriere.

MICHAEL'S CUE-BID

Destinată să faciliteze în licitaţiile competitive descrierea unor mâini bicolore, convenţia a fost inventată de expertul american Mike Michael şi este una din cele mai flexibile şi populare convenţii. Condiţii pretinse :

a) ***distribuţia*** : 5-4 sau 5-5 (cu 6-4 nu se recomandă utilizarea).

b) ***culori promise prin cue-bid*** :

2 ♣ spuse după 1♣ = ♥ şi ♠

2 ♦ spuse după 1♦ = ♥ şi ♠

2 ♥ spuse după 1♥ = ♠ şi ♣ sau ♦

2 ♠ spuse după 1♠ = ♥ şi ♣ sau ♦

c) ***punctajul*** variază în funcţie de nivelul de vorbire şi de vulnerabilitate, dar, cum convenţia are ca scop tăierea din spaţiul de licitaţie al adversarilor şi un eventual sacrificiu împotriva lor, condiţiile sunt sub nivelul deschiderii. În general, între 6 – 11 P.O., maximum două levate defensive, punctajul concentrat în culorile vizate, conformaţie solidă a culorilor vizate

Cu cât nivelul licitaţiei este mai ridicat, cu atât condiţiile pretinse cresc.

Răspunsuri după un cue-bid pe minore (1♣ - 2♣ sau 1♦ - 2 ♦) :

1. 2 ♥ sau 2 ♠ = alegere de culoare, stop, cer partenerului să paseze.
2. 3 ♥ sau 3 ♠ = invitaționale și cer partenerului să declare manșa dacă e maximal.
3. 4 ♥ sau 4 ♠ = stop în manșă, fie datorită valorilor necesare, fie ca un sacrificiu anticipat.
4. 3 FA = natural, stop, cere partenerului să paseze.
5. cue-biduri în continuare, respectiv 3 ♣ sau 3 ♦, se fac cu o carte extrem de puternică și intenții de șlem.
6. 2 FA cer descriere din partea partenerului. Aceasta se face astfel :
   3 ♣ = are 4 ♥ și 5 ♠
   3 ♦ = are 5 ♥ și 4 ♠
   3 ♥ = are 5 - 5 pe majore, minimal
   3 ♠ = are 5 - 5 pe majore, maximal
7. 2 ♦ după 2 ♣, respectiv 3 ♣ după 2 ♦, arată deținerea minorei spuse, fără dorință de a juca vreo majoră.

Răspunsuri după cue-bid făcut pe majore (2 ♥ după 1 ♥, respectiv 2 ♠ după 1 ♠):

1. dacă se alege de către repondent cealaltă majoră cunoscută = nonforcing, stop.
2. 2 FA = interogativ, cere precizarea culorii minore necunoscute.
3. salt direct într-una din manșele pe majoră = stop. Fie cu valorile necesare, fie ca un sacrificiu anticipat.
4. 3 ♣ sau 3 ♦ = pentru a fi jucate la acest nivel în minora spusă, indiferent care este deținută de partener.
5. 3 FA = natural, spre a fi jucat.
6. 3 ♠, după ce partenerul a licitat 2 ♥ pe 1 ♥, este invitațional pentru pică.
7. cue-bid în continuare pe majoră arată interes de șlem cu mână foarte puternică.

Apărarea contra convenției Michael's cue-bid.

Știind că mâna este obstructivă, apărarea nu e foarte dificilă, mai ales dacă se cunoaște faptul că intervenientul are majorele. Există secvențe specializate ce tind la a rămâne în ofensivă și la găsirea celui mai potrivit contract.

* După un cue-bid minor :
- 2 FA = natural, invitațional, cu stop în ambele majore.
- 3 FA = natural, stop în ambele majore.
- Susținerea minorei deschidentului = nonforcing. Cu salt, tentă de baraj.
- Cealaltă minoră = nonforcing, cu bună culoare ca atu.
- 2 ♥, respectiv 2 ♠ = invitațional, cu stop în majora respectivă, în drum spre un eventual 3 FA dacă partenerul controlează cealaltă majoră.
- Contra = cu interes de a penaliza adversarii.

* După un cue-bid pe majore :
- 2 FA și 3 FA = naturale și promit stop în culorile adverse.
- Susținerea simplă = nonforcing.
- Salt în manșă = tentă de baraj.
- 3 ♣ , respectiv 3 ♦ = nonforcing, cu o culoare bună de atu de joc.

Contrele de penalizare sunt mai dificil de administrat datorită faptului că nu este cunoscută cea de a doua culoare a intervenientului.

BICOLORELE GHESTEM

Elaborată de expertul francez Pierre Ghestem, având o gamă largă de precizare a bicolorelor deținute, această convenție, redutabilă în apărare, dă posibilitatea determinării rapide a unui excelent atu, existența fitului reprezentând o sursă suplimentară de levate de joc. Condițiile de declanșare a convenției pornesc de la mâini limitate în P.O., sub deschidere (7-11), până la cele ce au și pretențiile cerute de deschideri, cu condiția deținerii unei bicolore de minimum 5 - 5.

Intervențiile se fac astfel :

1) Pe deschiderile adverse de 1♦/♥/♠ :

a) cue-bid = bicoloră de treflă și culoarea de rang superior rămasă. Și anume, 1♦ - 2♦ = treflă și pică; 1♥ - 2♥ = treflă și pică; 1♠ - 2♠ = treflă și cupă.

b) salt la 2 FA = bicoloră de treflă și culoarea de rang inferior rămasă. 1♦ - 2 FA = treflă și cupă ; 1♥ - 2 FA = treflă și caro ; 1♠ - 2 FA = treflă și caro.

c) salt în 3 ♣ = neagă trefla și culoarea de deschidere. 1♦ - 3 ♣ = cupă și pică ; 1 ♥ - 3 ♣ = caro și pică ; 1♠ - 3 ♣ = caro și cupă.

2) Pe deschiderea de 1♣, care poate fi pregătitoare sau convențională, există următoarele posibilități :

1♣ - 2♣ = natural, culoare de treflă ; 1♣ - 2 ♦ = cupă și pică ;

1♣ - 2 FA = caro și cupă ; 1♣ - 3 ♣ = caro și pică.

În cazul în care avem o bicoloră cu treflă, nu rămâne decât soluția de a o anunța după ce mai întâi am intervenit cu cealaltă culoare a bicolorei.

Răspunsurile partenerului sunt guvernate de regulile normale ale apelurilor. Astfel :

- până la 8 puncte, se va alege culoarea cu fitul cel mai bun, la cel mai jos nivel.
- între 8-11 puncte, se va licita cu salt culoarea în fit.
- peste 12 puncte, se va cue-bida, formulând pretenții de manșă.
- în caz de misfit total, se va anunța culoarea proprie de minimum șase cărți, stop.

CHECKBACK (sau **Stayman întârziat**)

După o secvență : minoră-majoră-fără de atu, repondentul dorește să joace fie o parțială, fie să invite la manșă sau șlem în oricare din culori sau fără de atu, încercând să-și descrie cât mai degrabă mâna la nivel jos. În acest scop, o eficientă convenție este așazisul checkback, destinată investigării posibilității ca axa să dețină un eventual fit de opt cărți pe majore (5-3 sau 4-4). Să exemplificăm :

Într-o secvență : 1 ♦ - 1 ♠

1 FA - 2 ♣ jucând standard, licitația de 2 ♣ este naturală și nu este forcing. Jucând checkback, ea devine artificială și forcing. Are ca scop fie găsirea unui fit 5 - 3 la pică, fie unul de 4 - 4 la cupă. Două mâini exemplu ale deschidentului lămuresc funcționarea :

1. ♠ 9 5 3 ♥ D V 3 2 ♦ R D 9 5 ♣ A D
2. ♠ D 9 ♥ D V 3 2 ♦ R D 9 5 ♣ A 3 2

Cu prima mână, deschidentul va ignora faptul că are patru cărți la cupă şi va susține pica repondentului. Cu mâna doua, el poate să-şi anunțe cupa în patru.

Dacă nu are nici patru cupe, nici trei pici, deschidentul va continua natural repetând caroul sau spunând încă o dată FA.

Cel ce declanşează un Stayman întârziat ar trebui să aibă o mână de tipul :

a. ♠ R V 10 3 2 ♥ R 7 3 ♦ A 6 4 ♣ 7 6
b. ♠ R V 10 3 2 ♥ A 9 8 6 ♦ A 6 4 ♣ 7

CONVENȚII DE ATAC ŞI SEMNALIZĂRI, ALTELE DECÂT CELE STANDARD

BUSSO *(sau atacuri de atitudine)*

Principiul de la care pleacă este cel potrivit căruia cu cât cartea atacată este mai mică, cu atât culoarea respectivă este mai plăcută, şi viceversa. Astfel, împotriva unui contract de FA :

a) atacul unui 9 din 952 transmite lipsa unei levate potențiale în această culoare.
b) atacul cu 6 din D862 sugerează interes moderat.
c) atacul cu 2 din RV8742 sugerează o culoare pentru care există interes.

ATACURI RUSINOW

Se aplică doar la contractele de culoare, doar la prima levată şi numai dacă partenerul nu a licitat culoarea. Are avantajul că oferă posibilitatea de a determina cu precizie onorii deținuți.

Atacul Rusinow prevede ca din doi onori alăturați să se atace cartea mai mică (Damă din Rigă-Damă). Doar dacă aceştia sunt dubleton, se revine la normal.

Jucând Rusinow, partenerul ştie exact când atacantul are şi o a treia carte. Dacă atacă Riga urmat de Damă, este dubleton şi această informație poate fi folositoare în multe situații (se poate prelua, oferi un tai etc.).

Acest tip de atacuri a fost preluat ulterior de italieni, în cadrul aşa-numitelor atacuri romane.

ATACURI ROMANE

În atacurile romane, dintr-o culoare lungă, jucarea Asului neagă Riga, Riga neagă Dama etc. În cadrul unei secvențe interioare de tipul RV10 se atacă decarul. Un tabel de atacuri, cartea marcată reprezentând atacul, arată astfel :

A R	A 10 **9**	D **V** 10
A R 8	R **D** V	D **V** 9
A **R** D	R **D** x	D 10 **9**
A V **10**	R V **10**	V **10** x

ATACURI JURNALIST

Au fost propuse de editorii Bridge World Magazine în anii '65 şi combină Rusinow cu Busso, popular în cercurile de experţi.

Atacurile Jurnalist funcţionează astfel :

A). Împotriva contractelor de culoare

a) din combinaţii de onori, al doilea, ca şi la Rusinow.

b) din cărţi mici, funcţie de distribuţie :

- distribuţie cu soţ, a treia.
- distribuţie fără soţ, cea mai mică.

B). Împotriva contractelor de fără atu

As	=	normal, provenind dintr-o culoare bună, ARVxx sau AR10xx, cu cerere de deblocare a onorului din partea partenerului, sau semnalizare de distribuţie.
Rigă	=	promite Dama sau Asul, dar nu ambele.
Damă	=	promite Valetul sau RD109. Cere de asemenea deblocare, dacă partenerul are Valetul.
Valet	=	neagă onor superior dar promite decarul.
10	=	garantează unul din onorii superiori (A, R sau D). De pildă A109, R109, D109, AV10 sau RV10.
9	=	promite decarul dar nimic mai mare.

În capitolul jocului în apărare (pag.392) găsiţi şi alte convenţii de atac şi semnalizare(MUD şi Italiene)

CONVENŢII DUPĂ DESCHIDEREA ADVERSĂ DE 1 FA

LANDY

Apărarea sugerată de expertul Alvin Landy oferă posibilitatea de a descrie o bicoloră majoră (unele variante o joacă promiţând cinci cupe şi patru pici), după o deschidere adversă de 1 FA.

În principiu jucătorul care declanşează convenţia Landy trebuie creditat cu o mână echivalentă cu o deschidere (cel puţin 13 puncte), şi el o face declarând 2 ♣.

Răspunsurile sunt următoarele :

1) pas, mână slabă, cu lungime mare de treflă, posibil în şase.
2) 2 ♦, idem ca la punctul precedent, cu lungime de caro.
3) 2 ♥ sau 2 ♠. Repondentul este slab şi plasează contractul în majora lui cea mai lungă (o poate avea chiar în trei). Cere stop.
4) 3 ♥ sau 3 ♠ este natural şi invitaţional, chiar cu trei cărţi dar cu mână tare.
5) manşă directă pe majore. Cu excelent fit în culoarea spusă şi valori corespunzătoare.
6) 2 FA, licitaţie încurajantă, cere partenerului să spună majora dacă o are în cinci.

RIPSTRA

Asemănătoare cu Landy în multe privințe, ea promite ambele majore în patru și toleranță pentru minora prin care se declanșează convenția – respectiv 2 ♣ având și treflă, sau 2 ♦ având și caro. De fapt o tricoloră și punctaj de deschidere. Răspunsurile se pot clasifica astfel :

1) pas = fit pe minora respectivă, slab, cere pas ulterior.
2) 2 ♥ sau 2 ♠ = fit pe majora respectivă (eventual în trei), slab, cere pas.
3) 3 ♥ sau 3 ♠ = invitațional, cu fit de minimum patru cărți, peste 10 P.O.D.
4) cealaltă minoră = slab, minimum șase cărți, stop.
5) 2 FA = forcing de manșă, cu excelent fit pe cel puțin una din culorile intervenientului. Cere descriere.

CAPPELLETTI – HAMILTON

Este una din cele mai bune convenții jucate împotriva deschiderii adverse de 1 FA și, fără îndoială, cea mai practică. Drept creatori își disputâ onoarea Michel Cappelletti și Fred Hamilton. Să definim funcționarea :

1) Contra este pentru penalizare și sugerează o mână tare echilibrată, echivalentă unei deschideri de 1 FA tare, care o depășește pe cea a deschidentului. Partenerul va calcula dacă au sau nu împreună 21 de P.O., caz în care adversarii nu sunt în măsură să realizeze contractul, și va pasa, transformând contra-ul în penalizare, sau va continua cu licitațiile convenționale ce se aplică dacă deschiderea de 1 FA ar fi fost a partenerului. 2 ♣ va fi Stayman iar 2 ♦ și 2 ♥ transferuri etc.

2) 2 ♣ sugerează o mână monocoloră într-o culoare oarecare. De obicei în șase sau mai multe cărți. Repondentului i se cere să spună 2 ♦, artificial, ceea ce îi va permite intervenientului să-și numească culoarea reală. Dacă 2 ♣ sunt contrate, repondentului i se cere să nu intervină în licitație. Dacă o face, atunci descrie o mână bună proprie. Deci, dacă ar spune 2 ♦, nu ar fi releu - ca în cazurile când nu a intervenit contra, ci ar fi culoarea lungă reală.

3) 2 ♦ promite bicoloră de majore. Ideal 5 - 5, dar mai des 5 - 4.

4) Dacă intervenția este 2 ♥ sau 2 ♠, se promite majora respectivă și una din culorile minore. Dacă repondentul nu are toleranță pentru majora numită, el poate licita 2 FA pentru a cere precizarea minorei.

5) 2 FA. Ca în multe alte licitații în apărare, asemenea intervenție promite ambele minore.

6) Dacă mâna a fost pasantă și în réveil contrează, cere partenerului să liciteze treflă. Apoi va pasa cu treflă, va continua cu caro dacă are caro-cupă.

5.

DESPRE BRIDGE-ul COMPETIȚIONAL

Concursurile de perechi – Concursurile de echipe – Turneul individual – Bridge prin Internet – Organizațiile conducătoare ale bridge-ului – Campionatele mondiale – Festivaluri, turnee, alte concursuri de bridge – Chicago bridge

Contract bridge-ul jucat de milioane de persoane în partidă liberă cu prietenii ca un joc de societate, fiind un hobby captivant, nu este unicul mod de a practica jocul. Încă din anii de debut jucătorii şi-au dat seama de valenţele sale sportive şi au trecut la organizarea lui şi sub formă de competiţii. Interesul a crescut de la an la an, bridge-ul de concurs cu caracter sportiv, în care elementul de şansă este eliminat, captivând tot mai mulţi practicanţi. Competiţiile de bridge s-au închegat sub diverse forme de concurs : turnee de perechi, de echipe, formule mixte, individuale. Au luat fiinţă în mai toate ţările federaţii de bridge, care şi-au fixat ca scop promovarea bridge-ului competiţional.

Bridge-ul de concurs este calea ideală pentru un standard mai ridicat şi în prezent există milioane de jucători care preferă această formă de joc rober-bridge-ului. Bridge-ul sportiv, în care jocul devine o întrecere şi rezultatele sunt clasificate, este considerat ca treapta superioară a acestui joc.

În competiţii toţi jucătorii au aceleaşi done de rezolvat şi concurenţii se departajează licitând sau jucând mai bine decât adversarii problemele ce apar la masa de joc.

Posibilitatea de a juca diverse forme de concurs în cluburi este luată în seamă de mulţi jucători, lipsiţi de condiţiile de a le juca acasă. Cert este că, prin intermediul cluburilor şi al asociaţiilor ce se ocupă de bridge-ul competiţional, jocul a căpătat o nouă dimensiune.

În cele ce urmează veţi lua cunoştinţă cu formele de concurs pe care le îmbracă bridge-ul competiţional : turnee de perechi, de echipe şi individuale, organizat în formule open, mixt, feminin, seniori, juniori, universitar şi şcolar, sau pe criterii de valoare. Recent, prin Internet, o nouă eră s-a deschis, în plus, bridge-ului. Iar recunoaşterea lui ca sport olimpic va fi desigur benefică şi va asigura acestui sport intelectual locul pe care îl merită în mileniul trei.

Vă vom prezenta pe scurt cum se desfăşoară diversele forme de concurs, forurile de conducere ale bridge-ului şi principalele competiţii cu caracter tradiţional.

Concursurile de perechi

Cea mai populară formă de întrecere este cea între perechi. Formula prevede ca perechile ce se află pe axa Nord-Sud să fie staţionare iar cele de pe Est-Vest să circule şi, în final, axele să-şi compare rezultatele între ele.

Unitatea de joc este un număr de done (de regulă 24/26), jucate pereche contra aceloraşi adversari; după joc cărţile sunt reintroduse în etuiuri (aşa cum au fost împărţite) şi transmise la o altă masă - circulaţia etuiurilor între mesele de joc urmând un anumit

sens, în timp ce adversarii următori vin de la o altă masă, din celălalt sens. Toți concurenții vor juca astfel, până la sfârșitul turneului, aceleași done, timpul de joc acordat fiecărei done fiind de regulă 7 minute.

(Etuiul este un plic special cu patru buzunare, în fiecare aflându-se cărțile unui jucător. Pe el este inscripționată vulnerabilitatea și poziția distribuitorului).

Rezultatele fiecărei done se înscriu în fișele de scor ce însoțesc etuiul, vulnerabilitățile și distribuțiile sunt desemnate artificial iar marca este cea oficială prevăzută în Codul internațional de bridge.

Într-un turneu de perechi important este să marchezi mai mult decât adversarii tăi (toți ceilalți jucători ce se găsesc pe aceeași axă. De pildă, dacă toți joacă o manșă pe majore, fiind vulnerabili, vor scrie în fișa donei câte 620 în dreptul numărului lor de concurs. Dar cel ce va face o levată în plus va scrie 650, sau dacă o va juca pe FA – 630, bătându-i pe toți cei ce au scris doar 620. Deci nu contează cât de mult scrii, ci faptul că ai scris mai mult decât ceilalți. În turneele de perechi este foarte important să joci ce joacă tot câmpul concurenților și să încerci să-i depășești.

La terminarea sesiunii organizatorii calculează și atribuie un număr de puncte pornind de la top și ajungând până la zero, pentru fiecare donă, și transcriu rezultatele într-un centralizator. Cel ce a totalizat cele mai multe puncte devine câștigător. Aceste scoruri se pot ușor traduce în procentaje (numărul de puncte obținut de un jucător în toate donele : topul fiecărei done x numărul de done = %), în general partea superioară a clasamentelor este ocupată de cei ce realizează peste 60 % într-o sesiune. În prezent aceste calcule se fac extrem de repede cu ajutorul computerelor.

Marile turnee de perechi comportă mai multe sesiuni, pentru ca norocul, ce poate interveni datorită unor adversari slabi (care te lasă să faci levate în plus), să poată fi aplatizat. În concursurile de perechi contează cel mai mult să faci miraculoasa „levată în plus" care îți oferă mai multe puncte față de „restul sălii".

Concursurile de echipe

O echipă de bridge poate fi formată din patru, cinci sau șase jucători (evident că numai patru dintre ei joacă în același timp), iar meciurile de echipe sunt concursuri în care mai multe formații se întâlnesc între ele rând pe rând și, după un număr prestabilit de done, potrivit unei scale de punctaj, se procedează la stabilirea învingătorului meciului în funcție de rezultatele obținute în fiecare donă.

Cum se joacă ?

Întâlnirile sunt directe, între două echipe desemnate a fi adversari în turul respectiv, iar jocul are loc la două mese (de obicei în încăperi diferite, fiindcă aceleași done se vor juca la ambele mese). Una din echipe își așează într-o sală o pereche pe Nord-Sud iar la cealaltă masă a doua pereche pe Est-Vest. Implicit, echipa adversă ocupă locurile rămase libere. Echipa numită **gazdă** este cea care își poate alege poziția. Fiindcă aceleași done sunt jucate pe parcursul meciului la ambele mese, perechii N-S, respectiv E-V, îi revin cărțile pe care le au adversarii lor la cealaltă masă.

Meciurile între echipe pot îmbrăca forma unor tururi complete, unde fiecare echipă joacă cu toate celelalte (uneori chiar tur-retur), sau pot continua, în cazul a două grupe, după un prim *round robin* cu o finală în patru sau opt – de obicei trecându-se pe sistemul K.O., din lipsă de timp, pentru a desemna câştigătorul.

Cum rezultatele ar putea fi complet asemănătoare pe parcurs, la pauză (după 8-16 done) şi la sfârşitul întâlnirii se procedează la compararea rezultatelor donă de donă şi la stabilirea diferenţelor. Procedeul este extrem de simplu. De exemplu, dacă o echipă, pe N-S, a realizat 3 FA + 1 şi a marcat vulnerabil fiind 630 (500 manşa şi 130 pentru 3 FA+1), iar adversarii au jucat doar 2 FA just făcute (= 120), diferenţa netă este de 510 în favoarea primilor. Aceste diferenţe se transformă în IMP (international match points), conform unui tabel de translatare prevăzut de Codul internaţional de bridge şi care este prezentat mai jos. Numărul total de IMP în favoarea fiecărei echipe este transformat în puncte de victorie, după o scală de la –5 la +25/30, şi, cumulat meci după meci, va stabili campionul.

În turneele de echipe este foarte important să poţi aprecia ce se joacă de către adversari în cealaltă sală şi dacă un sacrificiu nu ar fi mai lucrativ. Şi în nici un chip să laşi nelicitată o manşă sau şlem, dacă sunt motive să crezi că şi la masa cealaltă vor raţiona la fel.

Comparând metodele de scor ale diverselor meciuri de echipe ce se joacă de obicei în turnee şi în campionate, găsim patru formule : **round robin** (fiecare cu fiecare, o dată sau tur-retur), **swiss**, **knock-out** şi **board a match**.

1. În sistemul de meciuri în care **fiecare joacă cu fiecare**, avem de-a face cu un clasament asemănător unuia de fotbal, dar după scala de punctaj a Codului de bridge. Din păcate numărul mare de echipe care se înscriu de obicei într-o competiţie nu permite folosirea acestui model, cel mai performant, şi se apelează la formule cu meciuri mai scurte ca durată sau cu eliminări succesive.

2. Swiss team. Un concurs de echipe după acest sistem este un tur incomplet de joc (nu se poate juca fiecare cu fiecare din cauza numărului mare de echipe), recurgându-se la metoda prin care după fiecare meci se face un clasament, transformându-se rezultatul direct dat de IMP câştigate faţă de cele pierdute în puncte de victorie (de la –5 la +25). Apoi, cei clasaţi pe primele două locuri joacă între ei, următorii doi la fel, şi aşa mai departe până la coada clasamentului. După al doilea meci se întocmeşte un nou clasament în care învingătorii joacă între ei şi învinşii aşişderea (1 cu 2, 3 cu 4 etc.).

În general echipele nu trebuie să joace împotriva unui adversar deja întâlnit decât o dată. În astfel de cazuri, pentru cuplarea meciurilor, se ia următorul clasat.

Lungimea meciurilor (de regulă 7 sau 8 done) este stabilită de organizatori în funcţie de numărul de echipe înscrise şi de timpul destinat întregului concurs, şi este comunicată de la început participanţilor. Timpul de joc pentru 8 done este de obicei o oră.

La finele fiecărui meci, indiferent de tipul de concurs, perechea E-V vine şi îşi compară scorul obţinut la fiecare donă cu partenerii, stabilind diferenţa. Ea este convertită în International Match Points (IMP) potrivit baremului dat de o scală ce face parte din Codul internaţional de bridge şi care se prezintă astfel :

International Match Points

Diferență în pcte	IMP	*Diferență în puncte*	IMP	*Diferență în pcte*	IMP
20 – 40	1	370 – 420	9	1500 – 1740	17
50 – 80	2	430 – 490	10	1750 – 1990	18
90 – 120	3	500 – 590	11	2000 – 2240	19
130 – 160	4	600 – 740	12	2250 – 2490	20
170 – 210	5	750 – 890	13	2500 – 2990	21
220 – 260	6	900 – 1090	14	3000 – 3490	22
270 – 310	7	1100 – 1290	15	3500 – 3990	23
320 – 360	8	1300 – 1490	16	4000 şi peste	24

Diferența în IMP suferă apoi, după cum s-a spus, o nouă conversiune în puncte de victorie. În general, transformarea în astfel de puncte se face după formule ce variază în funcție de numărul de done jucate, şi ele merg de la +25 până la 0 sau chiar –5, conform tabelului :

Convertirea IMP-urilor în puncte de victorie (P.V.)

P.V.	Numărul donelor									
	8	**12**	**14**	**16**	**20**	**24**	**32**	**36**	**40**	**48**
15-15	0-1	0-1	0-2	0-2	0-2	0-3	0-3	0-3	0-3	0-4
16-14	2-5	2-6	3-7	3-7	3-8	4-9	4-10	4-11	4-11	5-12
17-13	6-8	7-9	8-10	8-11	9-12	10-14	11-16	12-17	12-18	13-20
18-12	9-11	10-12	11-14	12-15	13-16	15-19	17-22	18-23	19-25	21-28
19-11	12-14	13-16	15-18	16-19	17-21	20-24	23-28	24-29	26-32	29-36
20-10	15-17	17-20	19-22	20-23	22-26	25-29	29-34	30-36	33-39	37-44
21-9	18-20	21-24	23-26	24-27	27-31	30-34	35-40	37-43	4o-46	45-52
22-8	21-23	25-28	27-30	28-31	32-36	35-39	41-46	44-50	47-53	53-60
23-7	24-26	29-32	31-34	32-36	37-41	40-45	47-52	51-57	54-60	61-68
24-6	27-29	33-36	35-38	37-41	42-47	46-51	53-58	58-64	61-68	69-76
25-5	30-33	37-40	39-43	42-46	48-53	52-57	59-65	65-71	69-76	77-84
25-4	34-37	41-45	44-48	47-52	54-59	58-64	66-73	72-79	77-84	85-93
25-3	38-41	46-50	49-54	53-58	60-65	65-71	74-82	80-88	85-93	94-102
25-2	42-45	51-55	55-60	59-64	66-72	72-79	83-91	89-97	94-102	103 - 112
25-1	46-50	56-61	61-66	65-71	73-79	80-87	92-100	98-106	103 - 112	113 - 123
25-0	≥51	≥62	≥67	≥72	≥80	≥88	≥101	≥107	≥113	≥124

3. Knock-out teams. Formă de competiție pe echipe folosită atunci când sunt foarte multe echipe înscrise în concurs şi principiul este cel de eliminare imediată a echipei care a pierdut. Învingătorii avansează în runda următoare şi, treptat-treptat, numărul formațiilor se reduce pentru a ajunge într-o finală în doi care va desemna câştigătorul.

Spre deosebire de Swiss, care este un meci scurt, în KO în mod normal se joacă meciuri mai lungi, ce pot merge de la 24 de done până la 64 în competițiile foarte importante. Compararea scorurilor se face pe parcurs, la 8/16 done, sau în final, folosindu-se, ca
ılte forme de concursuri de echipe, scala IMP. Eventualele condiții speciale
: de organizatori (recalificare după două înfrângeri etc.).

l **a match.** Acest tip de meciuri pe echipe este considerat ca cea mai dificilă
oncurs. Fiecare echipă joacă un număr mic de done împotriva celorlalte (de

regulă 3, 4 sau 5) şi fiecare donă este tratată individual. Se atribuie un punct dacă ai câştigat-o, o jumătate de punct dacă este egalitate şi zero puncte dacă ai pierdut-o. Diferenţa cu care ai câştigat dona poate fi nesemnificativă, +100 la +90, după cum poate fi +2210 la -1100, tot un punct primeşte câştigătorul.

Board a match îmbină jocul de perechi (unde te străduieşti să faci o levată în plus faţă de adversarii ce joacă acelaşi contract) cu meciurile de echipe, scorurile fiecărui meci jucat cumulându-se într-un clasament final.

Turneul individual

Este o competiţie în care fiecare jucător evoluează pe cont propriu, având rând pe rând parteneri diferiţi, iar calculul rezultatelor este similar turneelor de perechi.

Deoarece partenerii, de multe ori, nici nu se cunosc dinainte de a juca împreună, sistemul de licitaţie folosit este de obicei cel natural, cu foarte puţine convenţii admise.

Pentru a evita diferenţe mari de valoare, care pot provoca denaturări majore de rezultate, se procedează de regulă la repartizarea concurenţilor pe grupe valorice.

Din cauza dificultăţilor pe care le ridică circulaţia jucătorilor, a donelor, înscrierea rezultatelor şi calculele, acest tip de concurs nu este decât mai rar organizat, complementar pe lângă turneele obişnuite.

Bridge prin Internet

Acest mod de a juca bridge-ul a marcat o spectaculoasă creştere în ultimii ani. Se estimează că numărul jucătorilor este de ordinul sutelor de mii. Compania OK Bridge din San Diego a condus deja două campionate mondiale de echipe desfăşurate prin Internet. La ediţia din anul 2000, o plăcută surpriză a provocat-o o echipă românească care, după luni de meciuri, a ajuns în finală şi a câştigat titlul bătând o valoroasă formaţie reprezentând SUA. Alte două companii, E-bridge-ul şi ACBL-ul derulează 24 de ore din 24 turnee de bridge prin Internet.

Organizaţiile conducătoare ale bridge-ului

Forul conducător al bridge-ului este WBF, **Federaţia mondială de bridge**. Ea a fost înfiinţată în 1958 la Oslo şi numără în prezent peste 100 de federaţii naţionale afiliate. În sarcina ei revin promovarea bridge-ului, organizarea marilor competiţii şi elaborarea Codului internaţional de bridge. Preşedintele se alege pentru un mandat de patru ani ce poate fi reînnoit, în prezent în fruntea federaţiei fiind francezul José Damiani. Este o organizaţie nonprofit care are suport financiar din cotizaţiile federaţiilor naţionale şi, în cea mai mare parte, din sponsorizări.

Federaţiile naţionale există după cum am mai spus în peste 100 de ţări, în multe dintre ele bucurându-se de sprijinul statului, care le-a recunoscut ca organizaţii sportive.

În acţiunile de promovare a bridge-ului competiţional ca sport, pe primul loc se situează în prezent recunoaşterea de către Forul olimpic a bridge-ului ca sport, reuşită a cărui artizan este José Damiani. Acceptarea bridge-ului ca disciplină olimpică este în

faza de recunoaştere de către organizaţiile olimpice naţionale. Ceea ce a condus la includerea în Olimpiada de iarnă din 2002 a bridge-ului, printr-o prezenţă demonstrativă, cu şanse ca, atunci când procesul de aderare va fi complet şi toate comitetele olimpice naţionale o vor accepta, să facă şi el parte din familia sporturilor olimpice.

Federaţia europeană de bridge.

După WBF şi ACBL (American Contract Bridge League), un rol extrem de important în promovarea bridge-ului competiţional îl are EBL (European Bridge League), care grupează peste 40 de ţări afiliate. Ea organizează campionatele europene la categoria open, feminin, mixt, juniori şi seniori.

EBL a fost înfiinţată în 1947 la Copenhaga de către opt ţări, înlocuind IBL (International Bridge League), născut în 1932 la un congres în Olanda şi în funcţiune până în 1939. În timpul celui de al doilea război mondial, conform tristei cugetări latine *inter arma silent musae,* a stagnat orice activitate în acest domeniu.

Printre ţările cu mari federaţii europene se numără Olanda, Franţa, Italia şi Anglia, cu zeci de mii de membri afiliaţi. Activitatea federaţiei române de bridge este recunoscută ca sport şi face parte din ministerul sporturilor, având în prezent un număr de cca 1000 de membri afiliaţi.

Campionatele mondiale

Sub egida WBF, sunt organizate mai multe campionate mondiale.

Bermuda Bowl. Sub acest nume este cunoscut campionatul mondial de echipe. El este accesibil fiecărui campion zonal (în prezent sunt nouă zone care grupează, în general, ţările de pe acelaşi continent). În ultimii ani zonelor mai importante le este permis să participe cu mai mult de o echipă (de pildă, zona europeană are dreptul la patru echipe).

Campionatul este organizat din doi în doi ani şi şi-a luat numele de la insulele Bermude unde, în 1950, s-a jucat prima ediţie în prezenta formulă. În primul an au luat parte echipele din SUA, Marea Britanie şi Europa, au urmat şase campionate doar între SUA şi Europa, iar după aceea s-a extins mereu ajungând la formula actuală.

Un prim campionat mondial a fost de fapt turneul ce a reunit în 1937, la Budapesta, 18 echipe, alături de echipele Statelor Unite (în care jucau şi soţii Culbertson) aflându-se şi cele două mari echipe ale Austriei şi Ungariei, în finală Austria câştigând în faţa SUA.

Venice Cup. Este campionatul deschis echipelor feminine, într-o formulă similară celei în care este organizat Bermuda Bowl. Are loc tot la doi ani, în paralel cu cel open, şi a debutat în 1974 la Veneţia.

Olimpiada de echipe. Are loc la fiecare patru ani. Înscrierea este admisă fiecărei ţări afiliate la WBF cu câte o echipă. Se joacă în două categorii, open şi feminin.

Datorită numărului mare de participanţi, nu este posibilă organizarea în formula fiecare cu fiecare şi se recurge la repartizarea pe grupe (ultima oară patru la open şi două la feminin) cu capi de serie, iar apoi, în faza a doua, la meciuri în formula KO. Câştigătorul olimpiadei primeşte cupa Vanderbilt.

Olimpiada de perechi. Are loc tot la patru ani şi fiecare ţară afiliată la WFB poate să-şi înscrie un anumit număr de perechi, stabilit în funcţie de numărul de membri ai federaţiei naţionale. Se desfăşoară în patru categorii, open, feminin, mixt şi seniori.

La ultimele ediţii, în paralel cu turneele de perechi ale olimpiadei, se organizează şi un campionat de echipe cu înscrieri mai puţin rigide, la care se atribuie cupa Rosenblum.

Campionatul mondial de echipe pentru juniori. Faţă de interesul tot mai mare manifestat de „generaţia care vine", WFB a decis organizarea din doi în doi ani a campionatelor mondiale pentru juniori, la care iau parte echipe naţionale, desemnate pe criterii zonale, cu jucători până la 25 de ani.

Festivaluri, turnee şi alte concursuri de bridge

În afara marilor competiţii, există extrem de multe posibilităţi de participare la concursuri. Mai fiecare club are săptămânal zile în care organizează turnee locale, şi anual câte un concurs cu o mai largă participare.

Diverşi promotori, corelând turismul cu bridge-ul, organizează periodic în staţiuni festivaluri pe parcursul mai multor zile care prevăd mai multe formule de concurs.

În Europa este răspândit sistemul de a acorda premii în bani primilor clasaţi la turnee, din veniturile provenind din taxele de înscriere şi din sponsorizări.

Se organizează croaziere pe pacheboturi de lux, cu temă bridge, sau vacanţe în locuri idilice unde te poţi destinde în concediu jucând şi bridge sau luând lecţii de perfecţionare.

Chicago bridge

O formulă de bridge care combină valenţele bridge-ului de concurs şi care duce la scurtarea roberelor din partida liberă, ce uneori se prelungesc extrem de mult, este aşazisul ***Chicago bridge.***

Chicago bridge-ul mai este denumit şi **bridge de 4 done** şi a fost inventat, se pare, de către câţiva jucători originari din Chicago care, plictisiţi de lungile robere de care aveau parte, au dorit ca partida să se termine mai repede.

La un Chicago bridge pot lua parte patru jucători, dar şi un al cincilea sau al şaselea, care se schimbă între ei ca şi la rober bridge. La un Chicago se joacă doar patru done, aşa că un maxim de 20 de minute este suficient pentru a termina partida.

Diferenţa esenţială faţă de rober bridge constă în modul de a se marca, el fiind asemănător cu cel de la duplicat (turnee de perechi). Cele patru done au patru vulnerabilităţi diferite (NDDT). În prima Nimeni nu este vulnerabil, în a doua şi a treia axa care Distribuie cărţile este vulnerabilă. Iar în cea de a patra Toată lumea este vulnerabilă. La duplicat este determinat de contractul final şi de vulnerabilitate. O manşă are un premiu de 300 de puncte plus numărul de tricuri realizat, nevulnerabil (ex. 4 ♥ = 420). O manşă vulnerabilă are prima 500 de puncte plus numărul de levate (ex. 3 FA = 600). Pentru mărcile parţiale, pe lângă numărul de levate realizat, se marchează şi un bonus de 50 de puncte.

În principiu scorurile parțiale nu se raportează donei următoare, doar în unele cercuri se acceptă acest lucru.

Dezavantajul față de rober este acela că acolo vulnerabilitatea este determinată de faptul că ai realizat o manșă, pe când la Chicago este impusă de cele patru poziții NDDT.

Chicago se poate juca și în axe fixe un anumit număr de done, eventual rotind vulnerabilitățile după fiecare set de patru done.

O donă pasată este reîmpărțită de același jucător, iar dacă dona a debutat cu o licitație peste rând ea este continuată de la cel ce a vorbit, doar dacă acesta a pasat licitația revine la cel ce a dat cărțile, fără penalizare.

Trecând peste dezavantajul conferit de faptul că vulnerabilitatea impusă artificial nu te lasă eventual să te aperi, Chicago are o largă popularitate, în special în SUA și în rândul jucătorilor de concurs, ca un bun mijloc de antrenament pentru concursurile propriu-zise.

6.

DESPRE PROBABILITĂŢILE MATEMATICE, prezentate prin tabele ajutătoare

Repartiţia la adversari a cărţilor lipsă

Nr. de cărţi deţinute de declarant şi mort	Împărţirea cărţilor lipsă	Probabilitate matematică	Nr. de cărţi deţinute de declarant şi mort	Împărţirea cărţilor lipsă	Probabilitate matematică
11	1 – 1 *	52,0 %	6	4 – 3 *	62,2 %
	2 – 0	48,0 %		5 – 2 *	30,5 %
10	2 – 1	78,0 %		6 – 1	6,8 %
	3 – 0	22,0 %		7 – 0	0,5 %
9	3 – 1 *	49,7 %	5	5 – 3	47,1 %
	2 – 2 *	40,7 %		4 – 4	32,7 %
	4 – 0	9,6 %		6 – 2	17,1 %
8	3 – 2 *	67,8 %		7 – 1	2,9 %
	4 – 1	28,3 %		8 – 0	0,2 %
	5 – 0	3,9 %	4	5 – 4	58,9 %
7	4 – 2 *	48,4 %		6 – 3	31,4 %
	3 – 3 *	35,5 %		7 – 2	8,6 %
	5 – 1	14,5 %		8 – 1	1,1 %
	6 – 0	1,5 %		9 – 0	0,04 %

Notă : *Cele mai „sensibile" distribuţii sunt cele cu asterisc. Vă recomandăm să le memoraţi, fiindcă sunt cele mai frecvente iar cunoaşterea lor vă va permite să găsiţi soluţiile corecte .*

Cele mai importante concluzii, ce se cuvin a fi reţinute, sunt acelea potrivit cărora, dacă numărul cărţilor lipsă este cu soţ, împărţirea lor la adversari tinde să fie una dezechilibrată, ceea ce se traduce prin faptul că, de pildă la şase cărţi lipsă, reziduul este mai degrabă 4-2 decât 3-3 - cum ar părea la o analiză ce nu ţine seama de probabilităţi (48 % contra 36 %). Un număr fără soţ de cărţi lipsă pe de altă parte , 5 - 7, tinde să se dividă în cele două mâini adverse cât mai echilibrat posibil, făcând de pildă distribuţia 3-2 ca cea mai probabilă (68 %) atunci când lipsesc cinci cărţi.

Frecvența distribuirii celor patru culori într-o mână

1.	4 – 4 – 3 – 2	21,6 %		**9.**	5 – 5 – 2 – 1	3,2 %
2.	5 – 3 – 3 – 2	15,5 %		**10.**	4 – 4 – 4 – 1	3,0 %
3.	5 – 4 – 3 – 1	12,9 %		**11.**	7 – 3 – 2 – 1	1,9 %
4.	5 – 4 – 2 – 2	10,6 %		**12.**	6 – 4 – 3 – 0	1,3 %
5.	4 – 3 – 3 – 3	10,5 %		**13.**	5 – 4 – 4 – 0	1,2 %
6.	6 – 3 – 2 – 2	5,6 %		**14.**	5 – 5 – 3 – 0	0,9 %
7.	6 – 4 – 2 – 1	4,7 %		**15.**	6 – 5 – 1 – 1	0,7 %
8.	6 – 3 – 3 – 1	3,4 %			restul combinații lor reprezintă	3,0 %

Sunt posibile 39 de tipuri teoretice de distribuții ale celor patru culori într-o mână, iar probabilitatea de a avea o singură culoare este practic zero.

Distribuțiile așa-zise echilibrate sunt cele mai frecvente. Puteți remarca cum cele cinci distribuții din capul tabelei ocupă, singure, peste 70 % din probabilități.

Dacă am face o evidențiere a mâinilor preponderent bicolore, tricolore sau monocolore, am putea constata :

- bicolore (5-4, 4-4, 6-4, 5-5 etc.) = 55 %
- monocolore (5-3, 6-3 etc.) = 40,8 %
- tricolore = 4,2 %

Probabilități cu privire la impase

Șansa de a câștiga un impas	50,0 %
Șansa de a câștiga două impase	25,0 %
Șansa de a câștiga trei impase	12,5 %
Șansa de a câștiga exact unul din două impase	50,0 %
Șansa de a câștiga cel puțin unul din două impase	75,0 %
Șansa de a câștiga exact unul din trei impase	37,5 %
Șansa de a câștiga exact două din trei impase	37,5 %
Șansa de a câștiga cel puțin două din trei impase	50,0 %
Șansa de a câștiga cel puțin unul din trei impase	87,5 %

Frecvența lungimilor

Culoare în 4	35,08 %
Culoare în 5	44,34 %
Culoare în 6	16,55 %
Culoare în 7	3,54 %
Culoare în 8	0,47 %
Culoare în 9	0,02 %

Probabilitate de culoare scurtă

culoare în 3	10,54 %
dubleton	53,81 %
singleton	30,54 %
șicană	5,11 %

Dacă în cele două mâini există un singleton, probabilitatea ca și adversarii să aibă unul este de 37,7 %.

Distribuţia atuului între cei doi parteneri

(după investigarea a 1053 de done jucate în Campionatele Mondiale)

4 - 3	9,1168 %
4 - 4	13,0104 %
5 - 3	17,7588 %
5 - 4	13,8651 %
5 - 5	2,5641 %
6 - 2	6,7426 %
6 - 3	6,9326 %

Probabilităţi de deţinere a unui onor gardat

Nr. de cărţi deţinute de linie	Onor sec %	Onor în doi %	Onor în trei %	Onor în patru %
11	52	48	-	-
10	26	52	22	-
9	12	41	37	10
8	5	27	41	27
7	2	16	36	46
6	1	9	27	64
5	0,4	4	18	78
4	0,1	2	10	87

Aceste probabilităţi sunt util a fi cunoscute în toate situaţiile în care, adversarii având cunoscut un număr de cărţi într-o culoare, trebuie să decideţi dacă impasaţi sau nu. De pildă, vă lipsesc două cărţi : veţi juca fără impas, sunt mai multe probabilităţi ca onorul să cadă (52 %). La trei sau patru cărţi lipsă veţi impasa contra Rigii dar nu şi contra Damei sau Valetului. Şansele de a găsi Riga sec sunt sub 50 % în ambele cazuri, dar pentru a găsi Dama singleton sau dubleton sunt de 78 % când aveţi trei cărţi afară şi de 53 % când vă lipsesc patru. La cinci sau şase cărţi lipsă veţi impasa contra Rigii sau Damei, dar nu şi contra Valetului. Probabilitatea de a găsi Dama singleton sau dubleton a scăzut sub 50 %. Iar dacă vă lipsesc şapte sau opt cărţi, impasaţi şi contra Rigii, şi contra Damei şi a Valetului. Şi în cazul Valetului, şansele de a-l găsi în trei au scăzut sub 50 %.

Probabilitățile de fit într-o culoare

Număr de atuuri la unul din jucători	Probabilitate să se găsească un anumit număr de atuuri la partener (%)					
	1	2	3	4	5	6
4	-	-	-	22,19	9,08	2,11
5	-	-	30,58	17,37	5,44	0,91
6	-	33,36	27,80	12,07	2,72	0,29
7	26,21	35,74	22,79	7,12	1,03	0,05

Probabilitatea de regăsire a Aşilor într-o mână

Nr. de Aşi	Probabilitate (%)	Verificare (la 840 done reale)
0 Aşi	30,38	30,1
1 As	43,89	44,2
2 Aşi	21,35	21,9
3 Aşi	4,12	3,7
4 Aşi	0,26	1,0

Probabilitatea de a deține un număr exact de cărți într-o culoare specifică

Numărul de cărți în respectiva culoare	Probabilitate (%)	Verificate (pe un număr de 1955 de done reale)
0	1,27909	
1	8,00619	
2	20,58734	
3	28,63296	
4	23,86080	22,375
5	12,46919	13,000
6	4,15640	4,000
7	0,88166	1,125
8	0,11669	
9	0,00926	
10	0,00041	
11	0, (5) 91	
12	0, (7) 80	
13	0, (9) 16	

Observație: numărul de cazuri în care ne vom aștepta ca cel puțin o culoare să fie distribuită astfel, pe parcursul a 100 de done, este de patru ori mai mare.

Probabilitatea de plasament a unei cărți de onor la adversari, când distribuția acestora este cunoscută

Distribuția	*Probabilitate*
5 – 0	100 % la cel cu 5 cărți
4 – 1	80 % la cel cu 4 cărți
3 – 2	60 % la cel cu 3 cărți
4 – 0	100 % la cel cu 4 cărți
3 – 1	75 % la cel cu 3 cărți
2 – 2	50 %
3 – 0	100 % la cel cu 3 cărți
2 – 1	66,67 % la cel cu 2 cărți
2 – 0	100 % la cel cu 2 cărți
1 – 1	50 %

Probabilitatea găsirii unui anumit număr de puncte de onor într-o mână

(folosind numărătoarea P.O. : **4 - 3 - 2 - 1**)

Numărul punctelor de onor	Probabilitate (%)
0	0,3639
1 - 3	4,6069
4 - 6	15,5857
7 - 9	26,2765
10 - 12	26,3767
13 - 15	17,0313
16 - 18	7,2777
19 - 21	2,0576
22 - 24	0,3778
25 - 27	0,0430
28 - 30	0,0028
31 - 37	0,0001

7.

VOCABULAR

A captura : a câştiga o levată cu o carte mai mare decât cea furnizată de adversar.

A da drumul (duck) : a juca o carte mică în gol şi a ceda levata, deşi putea fi câştigată, din raţiuni tactice.

Amânare (joc de) : joc prin care se refuză câştigarea unei levate.

Anunţ : o vorbire făcută de unul din jucători, în timpul licitaţiei.

A 4-a culoare forcing : licitarea celei de a patra culori, într-o secvenţă necontestată de adversari, indică posesia unor puncte suficiente pentru a face manşa posibilă, dar fără a avea la îndemână o licitaţie convenabilă. Cere descriere suplimentară şi nu promite automat cea de a patra culoare.

Apel : ecou, cu cărţile jucate în ordinea mare-mic, făcut în apărare. Standard, el exprimă interesul de a se juca în continuare culoarea.

Apel preferenţial : sistem de semnalizare, numit Lavinthal (după numele expertului american care l-a inventat), prin care cel ce îi oferă partenerului un tai, sau cu altă ocazie, semnalizează, prin cartea pe care o joacă, culoarea care să-i fie rejucată. După principiul, o carte mare – culoarea cea mai scumpă din cele două rămase, o carte mică – cea mai ieftină.

(A) răspunde la culoare : a juca la levată o carte din culoarea ce a fost cerută de atac.

A reveni : a rejuca în culoarea atacată de partener.

A supralicita : a licita în exces, peste nivelul valorii mâinii. (*A sublicita* = a descrie timid mâna, depreciind valoarea cărţilor).

Atac : prima carte jucată la o levată, iniţial şi ulterior (vezi şi **cartea de atac**, pentru prima levată).

Atitudine : semnal dat, prin cartea furnizată, de partener, ce exprimă punctul de vedere privitor la cartea jucată (încurajator sau nu).

Atu : culoarea în care s-a făcut declaraţia finală şi pe care va fi jucat contractul. Ea are o putere mai mare decât orice carte din celelalte culori (vezi **tai**).

Blackwood : convenţie folosită în licitaţiile de şlem, care are ca scop, după stabilirea fitului, să controleze posesia Aşilor şi Regilor, pentru a evita pierderea primelor două levate.

Buc (book) : termen uzitat pentru a desemna primele şase levate. Licitaţia începe de la nivelul de **buc**. Se poate folosi şi de către defensivă, având sensul că flancul şi-a făcut numărul de levate la care avea dreptul. Dacă se vor mai face şi altele suplimentare, declarantul *va cădea* (argou).

Carte de atac : prima carte jucată la începutul jocului. Atacul e făcut de persoana din stânga declarantului. El se face înainte ca mortul să-şi expună cărţile.

Cădere : levata câştigată de adversari în plus, peste numărul celor la care declarantul s-a angajat prin contract. Căderile se marchează după tabela de scor în funcţie de numărul lor, vulnerabilitate şi dacă au fost contrate sau nu.

Chibiţ : spectator al unei partide de bridge.

Contra de apel : o licitaţie făcută în intervenţie, după deschiderea adversă, care invită partenerul să vorbească.

Contra de penalizare : anunţ făcut de un jucător care se aşteaptă ca adversarii să nu-şi poată realiza contractul, şi are ca scop de a dubla marca atribuită de tabela de scor pentru căderi.

Contract : ultima vorbire, ce încheie licitaţia, care a determinat culoarea şi nivelul la care se va juca (poate fi şi contrat sau recontrat), şi care a fost urmată de trei pasuri consecutive. Reprezintă angajamentul pe care şi l-a luat declarantul pentru a realiza un număr de levate, stabilit prin licitaţie.

Control (licitaţie de control): deţinerea unui As, Rigă, şicană sau eventual singleton într-o culoare anume, care îi va permite jucătorului să câştige primul sau al doilea tur (controlează culoarea).

Convenţie : orice licitaţie care, prin înţelegere prealabilă între parteneri, este destinată să transmită un anumit mesaj (care nu se referă de fapt la culoarea licitată, având o semnificaţie specială). Este un cod, şi adversarilor trebuie să li se explice sensul licitaţiei.

Coup (manevră, lovitură): tehnică de joc avansată, care permite câştigarea unor levate prin procedee speciale.

Cue-bid : licitarea unei culori declarate de adversari, ce nu se intenţionează să devină atu, făcută pentru a arăta existenţa controlului în culoarea respectivă, sau pentru a anunţa o mână foarte puternică.

Culoare alăturată : o altă culoare decât cea de atu, ce poate fi o sursă de levate.

Culoare solidă : o culoare care nu conţine perdante (ex.: ARDV10).

Culori majore : cupa şi pica sunt denumite şi culori majore, deoarece sunt superioare în rang treflei şi caroului şi fiindcă necesită un număr mai mic de levate pentru a marca o manşă.

Culori minore : trefla şi caroul.

Deblocare : jucarea inutilă a unei cărţi mari într-o levată, pentru raţiuni de circulaţie şi de menajare a venirilor.

Declarant : jucătorul care a numit primul culoarea ce a devenit contractul final şi care va juca mâna (şi cu cărţile mortului).

Dedublare : suprapunere (fără folos) de valori ce există în aceeaşi culoare la ambii parteneri (ex.: AR sec cu DV sec, sau A cu şicană).

Degardare : defosarea unor cărţi mici, ce conduce la situaţia în care o care, de regulă un onor, nu mai este protejat.

Defosă : furnizarea unei cărţi dintr-o altă culoare decât cea cerută (deoarece aceasta îi lipseşte jucătorului), dar cu care nu se poate câştiga levata.

Deschidere : prima vorbire făcută la începutul licitaţiei, prin care este numit un anumit număr de levate la culoare sau fără atu pe care cel ce a deschis se angajează să le facă.

Distribuitor (donneur) : jucătorul care împarte cărţile la începutul fiecărui joc. Distribuitorii se succed pe rând la a da cărţile, în sensul acelor de ceas.

Distribuție : felul în care se regăsesc cele patru culori în totalul de 13 cărți ale unei mâini (conformația mâinii), sau felul în care cele 13 cărți ale unei culori sunt împărțite în mâinile celor patru jucători.

Distribuție echilibrată : o mână care nu conține singletoane sau șicane, și nici lungimi mai mari de patru cărți.

Donă : cele 52 de cărți așa cum au fost distribuite, câte 13 la fiecare din cei patru jucători.

Dubleton (doubleton) : un total de numai două cărți deținute într-o culoare.

Eliminare : procedeu de joc al declarantului prin care sunt extrase din mâna adversarilor toate cărțile din culorile în care ar putea face un retur în deplină siguranță ; după care, de obicei, urmează o plasare de mână ce aduce retur în favoarea declarantului.

Etalare : înșirarea cu fața în sus a cărților partenerului declarantului, care astfel devine mort. Ea are loc după încheierea licitației și efectuarea de către adversarul din stânga declarantului a atacului inițial.

Fără de atu : licitație, sau contract, la care nu se propune o culoare spre a fi atu și la care câștigarea levatelor nu se poate face prin tai ci doar răspunzând la culoare, pe principiul *„cea mai mare, duce"*.

Final de joc : poziție specială creată de declarant (de obicei la ultimele levate), în care unul dintre adversari este forțat să facă un retur defavorabil pentru el.

Fit : termen folosit pentru a desemna acceptarea de către parteneri a unei culori care ar putea deveni un atu convenabil. O culoare fitată presupune un număr de minimum opt cărți între cele două mâini (4-4, 5-3 etc.). Se poate folosi și pentru a desemna anumiți onori deținuți de cei doi jucători.

Flanc : jucător în apărare. Axa care a pierdut licitația și care încearcă, în apărare, să împiedice declarantul să-și realizeze contractul. Ea deține privilegiul de a face atacul inițial.

Forcing : un anunț de sistem (culoare nouă, schimbare de culoare cu salt etc.) care nu poate fi pasat și cere în mod obligatoriu partenerului să vorbească ; asigură astfel axa că licitația este menținută deschisă în continuare pentru cea mai bună decizie ulterioară.

Forcing de manșă : o licitație care indică obligativitatea continuării dialogului până când o manșă a fost atinsă.

Forcing pas : un *pas* spus în anumite situații de indecizie și care cere partenerului fie să liciteze fie să contreze.

Gambling : a risca la joc. Se folosește pentru a caracteriza o licitație sau joc făcut la noroc, riscant, dar pe care se contează că ar putea reuși.

Impas : tehnică de joc prin care se reușește câștigarea unei levate cu o carte care nu este cea mai mare în rang, datorită unei combinații în care cartea ce se dorește a fi capturată este favorabil plasată. Există diferite tipuri de impas.

Intermediare : cărți care pot deveni valoroase, de tipul 10, 9, 8.

Intervenție : vorbire făcută de un adversar al deschidentului, care înțelege să participe la licitație, jocul îmbrăcând un caracter competitiv.

Invitație : licitație care invită partenerul, dar nu îl obligă, să vorbească în continuare, dacă are valori suplimentare.

Jocul de levată : cea de a doua parte a jocului de bridge, în care, după terminarea licitației, se procedează la jucarea cărților în cadrul contractului declarat..

Levată : grupul de patru cărți furnizate rând pe rând, în sensul acelor de ceas, de către fiecare jucător (atacul, plus cele trei cărți consecutive).

Levate defensive : levatele imediate, considerate certe, și care pot fi obținute cu cărțile de vârf (A, AR, RD etc.). Combinație de cărți care câștigă levată în apărare.

Levate de joc : levatele ce se așteaptă a fi câștigate, cu o distribuție normală a cărților adverse, ignorând posibilitățile de tai. Calculul mâinii se poate face și apreciind numărul de levate ce trebuie neapărat pierdute, restul reprezentând levatele de joc (de exemplu : având DV1098 într-o culoare, după ce se cedează A și R, rămân trei levate certe de joc).

Levate suplimentare : levate realizate peste numărul celor pretinse de contractul final.

Licitație : seria completă de vorbiri pe care le fac cei patru jucători în scopul adjudecării contractului (pas, un număr de levate la culoare sau fără atu, contra sau recontra).

Licitație cu salt : un anunț făcut într-o culoare sau fără atu la un nivel mai înalt decât cel la care se putea face (ex.: 1 ♥ - 2 ♠). Se pot face licitații cu salt în aceeași culoare sau într-o altă culoare, după cum există și intervenție cu salt sau cu dublu salt.

Licitație de apropiere : stil de licitație în care se evită consumarea de spațiu mare de licitație dacă este posibil (*one over one*).

Licitație de baraj: licitație ce descrie o mână cu o culoare foarte lungă (7, 8, 9 cărți), cu levate de joc așadar, însă lipsită de forță în P.O., și are ca scop jenarea vorbirii adverse prin licitarea la paliere ridicate.

Licitație insuficientă : licitație ce numește un număr de levate inferior licitației precedente, sau o culoare mai ieftină. O astfel de licitație este supusă unor penalizări (deoarece se presupune că poate furniza informații neautorizate partenerului), și trebuie corectată potrivit Codului de bridge.

Licitație inversată : o redeclarație într-o culoare mai scumpă decât cea licitată la început. Are loc atunci când deschidentul, sau partenerul lui, licitează în al doilea tur de licitație o culoare de rang superior primei. O astfel de licitație presupune, din partea celor ce o fac, mâini puternice.

Licitație de încercare (trial bid) : este de obicei efectuată după o susținere simplă pe o culoare majoră, într-un efort de a juca manșa, și cere în general sprijin în culoarea respectivă, deschidentul promițând valori suplimentare.

Licitație de închidere : o licitație considerată ca finală, care cere partenerului să stopeze orice continuare.

Limit (bid) : licitație care definește cât mai exact mâna unui jucător privind forța și distribuția (ex.: susținerea simplă, răspunsul de 1 FA etc.).

Manevră : vezi **coup**.

Manșă : un rezultat de cel puțin 100 de puncte marcat de către una din axe în fișa de scor dedesubtul liniei. Manșa poate fi obținută prin declararea unui contract de 3 FA, 4 ♥ sau ♠, 5 ♣ ori ♦, dar ea poate fi realizată și prin mai multe scoruri par-

țiale. Un eventual scor parțial existent este anulat dacă adversarii declară și fac între timp manșa.

Misfit : nepotrivire în mai multe culori între parteneri, care nu pot găsi o culoare de atu convenabilă (ex.: unul are cupe și trefle, celălalt pici și carale etc.).

Mort : partenerul declarantului. Denumit astfel fiindcă, după terminarea licitației și atac, își etalează cărțile și nu ia parte la joc. Declarantul joacă cu ambele mâini.

MUD : denumită după inițialele cuvintelor **middle, up, down,** reprezintă o metodă de atac dintr-o combinație de trei cărți (fără onori) prin care se alege pentru joc cartea din mijloc.

Nivel : numărul de levate licitat (palier).

Nonforcing : orice licitație ce poate fi pasată de partener.

Onori (P.O.) : cărțile mari, în speță Asul, Riga, Dama, Valetul și decarul. Punctele de onor servesc pentru evaluarea mâinii: A=4, R=3, D=2, V=1.

Onor gardat : o carte de onor însoțită de suficiente cărți mici pentru a fi protejată ca să nu cadă în levata unei cărți mari jucate (ex.: Dxx).

Parțială : orice contract final sau scor sub nivelul manșei.

Pas : licitație ce poate fi făcută atunci când un jucător nu are nici o altă declarație de făcut (culoare, FA, contra sau RC). Un pas inițial sau pe parcursul unei licitații neîncheiate nu exclude vorbirile ulterioare în tururile următoare.

Pas de penalizare : un pas care transformă un contra de apel într-o penalizare.

Penalizare : scor care se marchează de către adversari pentru căderi, atunci când un contract este neîndeplinit. Dacă adversarii au contrat, penalizarea este mai mare. Termenul este folosit și pentru anumite pedepse ce se aplică în cazul unor abateri la Codul de bridge.

Perdantă : o carte ce nu poate câștiga levată și va fi capturată de o carte mai mare deținută de adversar.

Perdantă pe perdantă : tehnică de joc prin care declarantul defosează o perdantă dintr-o culoare pe o altă carte din cealaltă mână, tot perdantă, cu scopul de a obține anumite avantaje ulterioare în joc.

Peste linie : locul unde se marchează pe fișa de scor punctele realizate prin levate suplimentare, căderi adverse, prime de onori, manșe, șlem și rober.

Plasare de mână : o tehnică de final de joc prin care se cedează mâna adversarului, care va pierde o levată sau mai multe prin returul pe care va fi forțat să-l facă în avantajul declarantului.

Preferință : o licitație care exprimă simpla agreare a unei culori față de o alta și este un semn de slăbiciune..

Promovare : eliberarea unei culori prin forțarea adversarului să-și realizeze cărțile de rang superior.

Puncte de distribuție : **P.D.** Intră în considerație în evaluarea forței unei mâini și se atribuie numărului de cărți în culorile lungi, precum și scurtimilor (șicană, singleton și dubleton), ele reprezentând valori suplimentare în aprecierea mâinii.

Rang : valoarea unor cărți în raport cu altele din aceeași culoare.

Răspuns negativ : o licitație a repondentului care exprimă posesia unei mâini nepotrivite unui răspuns constructiv.

Răspuns pozitiv : un răspuns ce promite anumite valori şi acceptă continuarea dialogului.

Recontra (R.C.) : licitație prin care unul din jucătorii liniei contrate confirmă că se aşteaptă ca axa sa să realizeze contractul. Recontra-ul dublează marca prevăzută în tabela de scor. Folosit de asemeni în sistem pentru a confirma deschidentului, ce a fost contrat de apel, deținerea unei mâini cu o forță apreciabilă (minimum 10 P.O.). Nu promite fit, ci doar punctaj.

Redeclarație : a doua vorbire a deschidentului.

Redeschiderea licitației (réveil): este o intervenție făcută sub diverse forme după două pas-uri consecutive, fără de care licitația s-ar fi încheiat. Are scopul de a proteja axa plecând de la presupunerea că, întrucât adversarii s-au oprit într-un contract de nivel minim, forța axei proprii este superioară celei adverse şi dona trebuie réveil-ată.

Regula lui 11 : o formulă matematică folosită la jocul de FA care permite ca, atunci când atacul s-a făcut cu a 4-a din lungime, să se determine, prin scăderea valorii cărții din 11, câte cărți mai mari decât cea jucată se găsesc în celelalte trei mâini.

Renonsă : omisiune de a contribui la o culoare cerută, deşi există carte în culoarea respectivă. Renonsa influențează uneori dramatic jocul şi este sever penalizată (vezi Codul internațional de bridge). Observată imediat, ea trebuie corectată.

Repondent : partenerul jucătorului care a deschis licitația, şi care va face la rândul său un anunț.

Rober : partida liberă de bridge. Roberul se încheie când una din axe realizează, prima, două manşe înaintea celeilalte. Pentru câştigarea roberului se acordă o primă, conform tabelei de scor. Un rober se poate câştiga în doar două manşe, sau în două din trei.

Sacrificiu : o licitație fără şanse de realizare a contractului, făcută cu scopul deliberat de a obstrucționa licitația adversă şi de a salva astfel o eventuală manşă sau şlem al adversarilor.

Schiză (strâmtorare) : termen specific destinat unor variate tehnici de joc avansat, prin care adversarii sunt siliți să defoseze dintr-o anumită culoare sau culori, degardând astfel protecția anumitor cărți.

Scor parțial : un contract sub nivelul manşei.

Secvență : **(de licitație)** Întreaga desfăşurare a procesului licitației.
(de cărți) Două sau de obicei trei cărți consecutive în rang (ex.: V109).

Semnalizare : metodă de transmitere de informații între jucătorii în apărare. Ea poate fi făcută atât când se răspunde la culoare cât şi când se defosează. Standard, o carte mică, descurajantă, poate fi folosită pentru a comunica partenerului că nu a făcut un atac bun, pe când o carte mai mare decât era necesar este încurajantă.

Semnalizare de distribuție : are loc în timpul jocului de levată şi, aplicând-o, un apărător îi spune partenerului câte cărți are într-o culoare. Standard, jucând o carte mai mare urmată de una mică, se semnalizează o distribuție cu soț, iar jucând în ordine ascendentă, mic spre mai mare, se indică un număr fără soț de cărți.

Singleton : se spune atunci când este deținută o singură carte într-o culoare.

Sistem : o metodă completă de licitație.

Splinter : o licitație cu dublu salt a unei culori (după agrearea atuului), care transmite scurtime (singleton sau manque) în culoarea respectivă; este forcing de manșă și denotă ambiții de șlem.

Stayman : convenție prin care licitația (artificială) de 2 ♣ după deschiderea de 1 FA este o investigare a unui fit pe culorile majore.

Stoper (stop) : o carte din culorile adversarului, capabilă de a câștiga levată.

Sub linie : locul unde se marchează pe fișa de scor punctele ce se obțin din contractele zise și făcute. 100 de puncte scrise aici reprezintă câștigarea unei manșe.

Supratai : un tai executat cu un atu mai mare decât cel cu care un alt jucător a tăiat la levata respectivă.

Susținere, sprijin : o licitație de accept făcută în culoarea partenerului (1♠-2♠), ceea ce presupune un număr convenabil de cărți în culoarea respectivă, de obicei patru (sau trei, în sistemele cu majora în cinci), și care este în principiu un acord privind culoarea ce va deveni atu.

Șicană (manque sau void): lipsa unei culori într-o mână.

Șlem : un contract care prevede realizarea a 12 levate (**mic șlem**) sau a 13 levate (**mare șlem**). Licitarea și realizarea șlemurilor este recompensată în tabelele de scor cu prime importante, în funcție de vulnerabilitate.

Tai : jocul unei cărți din culoarea de atu pe o culoare care lipsește, cu intenția de a câștiga levata. Taiul nu este obligatoriu.

Tai în cruce : o tehnică de joc în care declarantul, profitând de existența unor culori scurte în ambele mâini, poate obține un număr de levate crescut prin taiuri repetate între mână și mort.

Tempo : unitate de timp pe parcursul jocului, a cărei posesie conferă avantaje în dezvoltarea planului de joc.

Transfer (licitație de) : convenție folosită după deschiderea de FA, prin care se cere deschidentului să transfere culoarea spusă de repondent în cea imediat superioară, scopul fiind de a deveni declarant jucătorul cu mâna tare.

Trick : termenul englez universal folosit pentru a desemna o levată.

Uppercut : un tai făcut de unul din apărători, cu o carte mare sau intermediară de obicei, care forțează declarantul să taie la rândul lui, dar care promovează astfel o levată de atu la partener.

Venire : cartea care îți permite să ajungi dintr-o mână în cealaltă, care face legătura.

Vorbire : orice licitație, contra, recontra sau pas.

Vulnerabil : denumire dată axei care a câștigat prima manșă. Vulnerabilitatea afectează scala de penalizări pentru căderi, care devine mai oneroasă.

Zonă : termen în argou care precizează că una sau ambele axe au realizat prima manșă și sunt vulnerabile (se găsesc în zonă).

INDEX

Abateri de la codul de bridge 454-458
Acoperirea onorilor 406, 428-429
A doua vorbire a deschidentului 105-108
Ajutând partenerul să nu greşească 421
Alegerea culorilor 66
Amânarea câştigării de levate în flanc 412, 430
Amânare extragere atu 283-284
Amânare tai 278
A 4-a culoare forcing 91
Apărare activă sau pasivă 402
Apărarea împotriva schizelor 356-357
Apeluri de preferinţă (Lavinthal) 396-400
Apeluri Smith 400
Aprecierea perspectivelor de contract 84, 88-89
Asigurarea circulaţiei 289-291
Atacul împotriva 3 FA Gambling 381
Atacul când flancul a licitat 381- 384
Atacul în atu 384
Atacul când contractul final a fost contrat 385-386
Atacul împotriva şlemurilor 387-390
Atacuri jurnalist 469
Atacuri romane 468
Atacuri standard 375
  împotriva contractelor de FA 376-379
  împotriva contractelor de culoare 381
  din dubleton 380
  din singleton 380
Auction bridge 14

Baron (convenţia) 133
Bermuda Bowl 476
Blackwood (convenţia) 143-144, 223-224
Blocare 293-294
Board a match 473
Bridge plafond 14
Busso (convenţia) 468

Calculul levatelor perdante 237
Cappelletti – Hamilton (convenţia) 470
Cartea de atac 373-374
Carte expusă 454-455
Carte penalizată 457
Căile de câştigare a levatelor 232
Cedarea mâinii 313-314
Cedare de atu cu extragere incompletă 284
Cedare de atu major 277
Checkback (convenţia) 467-468
Chibiţ 448
Chicago bridge 477-478
Clasificarea deschiderilor 43, 82-84
Codul internaţional de bridge (abateri de la) 454-458
Combinând două linii de joc 314-316
Concursuri :
  de perechi 471-472
  de echipe 472-473
  individuale 475
  prin internet 475
Contraatacul 428
Contra competitiv 210
Contra de apel 178-185, 222
Contra de penalizare 218-221
Contra de susţinere (support bid) 223
Contra indicativ de atac 223
Contra negativ 211-212, 222
Contra neobişnuit (Lightner) 223
Coup de Bath 303-305, 419
Coup de l'Empereur 434
Cue-bid 141-143, 191
Culbertson 61, 63, 240

Deblocare 291-293, 295, 408
Deblocarea în flanc 408, 427
Deducţii din numărare 298-301
Defosa Lavinthal 398-399
Defosarea perdantei 308-309
Deschapelles 432-433
Deschiderea de 2 ♣ 136
Deschiderea de 2 ♦ Multi 151
Deschideri de 1 FA 126-128
Deschideri de 2 FA 133-134
Deschideri de baraj 146-147, 152-153
Deschideri de două slabe 149-151
Deschideri de unu la culoare 85-90
Deschideri de unu pe culori majore 116
Deschideri pe culori minore 110-115
Deschideri pe locul trei 89
Deschideri pe locul patru 90
Deschideri tari 133-138
Deschideri tari în sistemul francez 135-136
Doi peste unu 96-98, 120
Drury (convenţia) 119-120

Eliminare şi plasare de mână 317-321
En passant 331-332
Evaluarea mâinilor 74-80
Evaluarea în levate perdante 81
Evaluare nivel contract 77, 81
Evaluarea zonei de şiem 139-140
Expasul 262
Extragerea atuurilor 272-273
Extragere incompletă 277

1 FA forcing 120
2 FA Jacoby (convenţia) 122
3 FA Gambling 138
Factorul Delta 168
Factorul timp 240, 285-287, 369
Fast arrival 70
Fără de atu neobişnuit 194, 465
Fit 26
Free bid 184, 204
Forţarea mortului să taie 411
Gambit 338
Gerber (convenţia) 144
Ghestem (convenţia) 467
Grand coup 328
Grand slam force (Josephine) 145

IMP (international match points) 474
Impasele : 259-270
  adânc 266
  bidirecţionale 261
  directe 260
  indirecte 262
  interior 265
  neobişnuit (backward) 265
  prin tai 263-264
  repetate 261
Impasul împotriva partenerului 417
Intercalarea cărţilor intermediare 405
Intervenţia după deschiderile adverse de 2 slabe 189
Intervenţia după deschiderile adverse de baraj 190
Intervenţia prin bicolore 193
Intervenţia prin contra de apel 179-181
Intervenţia prin cue-bid 192
Intervenţia prin culoare : 171
  simplă 171-175
  cu salt 176
  cu mâini tari 177
  cu culoare în patru 177
Intervenţia prin FA 186
Intervenţia prin 2 FA (neobişnuit) 188
Intervenţia prin 3 FA 188
Inverted minor raise 114-115
Izolarea ameninţării 347

Împiedicarea eliberării culorilor de către declarant 411, 429-430
Împiedicarea intenţiilor de tai ale declarantului 409

Jettisonare 433-435
Joc de amânare 301-303
Joc de eliminare şi plasare de mână 317-321
Joc de evitare 305-307
Joc în gol 296-298
Jocul în mâna a 2-a şi a 3-a 404-405
Jocul în mâna a 3-a 426
Jocul în tai-defosă 417-419
Jocuri de păcălire ale declarantului 359-365
Jocuri de păcălire în apărare 421-422, 436-437
Jocuri de reducere la atu 324-328, 329
Jocurile de siguranţă 255-258, 267, 268, 276
Josephine (convenţia) 145
Jucarea cărţii demascate 408
Jucarea culorii secundare 277-278

Key Card BW (convenţia) 464
Knock şi scoop 322-323
Knock aut team 474

Landy (convenţia) 469
Law of reciprocical fits 216
Lebensohl (convenţia) 208-209
Levate certe 233
Levate defensive 33
Levate incerte 233
Levate în flanc la atu 412-414
Levate prin promovare 233, 241
Levate prin majorare 234
Levate prin tai 234-235
Licitaţia 1 ♦ - 2 ♣ 113
Licitaţia 1 ♣ - 1 ♦ 115
Licitaţia competitivă 203-204
Licitaţia inversată 92
Licitaţia în intervenţie 167-170

Licitaţii cu marcă parţială 154-155
Licitaţii cu salt 93-95
Licitaţii de sacrificiu 213
Licitaţii de şlem 139-141
Licitaţii de transfer 130-132
Licitaţii forcing şi nonforcing 93
Limit bid 69, 216
Lobul 321
Lovitura dentistului 357

Manevra lui Morton 337
Manevra lui Pitt 339
Manevra lui Robert 341-342
Manevra scamatorului 341
Manevra vieneză 339-340
Manevrarea culorilor 251-258, 267
Manevrarea culorilor după probabilităţi 253
Manevrarea mâinilor bicolore 316
Manevre „diabolice" la atu 333
Manevre pentru instaurarea schizei 346
Menţinere control la atu 275-276
Merrimac 432
Michael's cue-bid 192, 465-466
Milton Work 30
Misfit 26
Mort inversat 281
MUD 392
Multicoloured two diamonds 151-152

Namyats (convenţia) 152
Numărarea adversarului 420

Obiectivele licitaţiei 64
Oferire de levată la atu 279
Oferind mâna adversarului 313

Parul donei 70
Pas-ul capcană 169
Pas-ul de penalizare 184
Perspective de contract 88, 89
Perdantă pe perdantă 309-313
Pierderea controlului la atu 410
Planul de joc al declarantului :
la contractele de FA 242-243
la contractele de culoare 245-247
Planul de joc în apărare :
la culoare 372
la FA 372
Principiile jocului în apărare 369-371
Principiul alegerii limitate 55-57
Principiul apropierii 63
Principiul „celei mai bune şanse" 251,253-254
Principiul citirii mâinilor 238
Principiul de necesitate 251, 254
Principiul forcingului 63
Principiul parităţii 216
Principiul prudenţei 239, 251
Principiul de securitate 64
Priorităţile răspunsurilor 101-103
Probabilităţi matematice 71, 238, 479-483
Puncte bune, puncte proaste (evaluare) 75-78
Puncte de victorie 474

Răspunsurile :
repondentului 99-104, 108-109
cu mâini pasate 104
Răspunsuri la contra de apel 181-183
Răspunsuri la deschiderile de baraj 148-149
Răspunsuri la deschiderile de unu pe culori majore 116-119
Răspunsuri la deschiderile de 1 FA 127
Răspunsuri la deschiderea de 2 ♣ 137-138
Răspunsurile axei deschidentului după intervenţie 206-207
Reconstituirea mâinii adversarilor 298-300
Recontra 224
Redeclaraţiile deschidentului de unu pe majore 124-125
Reducere (la atu) simplă 325
Reducere dublă 326
Reducere triplă 327
Regula lui 2/3 147, 168
Regula lui 8/5 30
Regula lui 11 422, 424-425
Regula lui 14 357-358
Regula lui 15 425
Regula lui 20 90
Reguli de etică 447-449
Refuz de supratai în flanc 416
Refuz de tai 275
Remember 58, 164, 228, 366, 442
Renonsă 458
Responsive double 205, 222
Returul 402
Réveil-ul 195-202
Ripstra (convenţia) 470
Roman BW (convenţia) 464

Rusinow (convenţia) 468

Schiza 343-357
simplă poziţională directă 348
automată 349-350
prin tai 350-352
dublă 352-354
triplă 354
la atu 355
Scissors coup 336
Schema de răspunsuri la deschiderea de 1 la culoare 103
Schema redeclaraţiilor deschidentului de 1 la culoare 108
Scorul (marca) la bridge 46-48
Semnalizarea de atitudine 394
Semnalizarea de distribuţie 395
Semnalizarea de preferinţă 403
Semnalizări italiene 393
Semnalizări standard 394-396, 402-403
Sisteme de licitaţie : 459
ACOL 135, 462
majeure cinquième 462-463
standard WBF 459-461
trefla albastră 462
trefla de precizie 461
Smother play 334-335
Speranţa în levate 84
Splinter (convenţia) 123, 145
Stayman (convenţia) 128-130, 134
Strategia controlului mâinii 239
Subtaiul 329-331
Swiss team 473

Tabele de atacuri 391-392
Tai *en passant* în flanc 417
Tai în cruce 279-280
Taiuri la mort 274, 278-279
Tarele şi slabul mortului 403
Teoria levatelor totale 214-216
Teoria locurilor vacante 53
Teoria simetriei 53, 240
Test de calitate 171
Texas 130-132
Timing 287-289
Top and bottom cue-bid 194
Transfer de tai pe altă culoare 274
Transfer de ameninţare 346-347
Traversarea mâinii declarantului 435
Trial bid 124

Value bid 216
Vernes J.R. 197, 214
Vocabular de bridge 484

Uppercut 414-415

Whist 13-15, 21

ABREVIERI

ACBL	American Contract Bridge League
B.W.	Blackwood (convenţia)
C.A.	contra de apel
C.N.	contra negativ
C.R.	contra responsiv
EBL	European Bridge League
F.A.	fără de atu
I.M.P.	international match points
I.M.R.	inverted minor raise
L.L.T.	legea levatelor totale (T.L.T.)
L.T.C.	losing trick count
P.O.	puncte de onor
P.D.	puncte de distribuţie
P.O.D.	puncte de onor şi distribuţie
P.O.D.S.	puncte de onor, distribuţie şi scurtini
P.V.	puncte de victorie
R.D.	responsive double
R.C.	recontra
S.P.S	suit preference signal
T.L.T.	teoria levatelor totale (LLT)
W.B.F.	World Bridge Federation

Bibliografie

ALDER, PHILLIP : *You can play Bridge*, Thames Methuen, Londra, 1983.
ANDERSEN, RON : *Lebensohl Complete*, Devyn Press, Louisville, 1987.
BARBONE, GUIDO : *Il libro completo del bridge*, Mursia, Milano, 1968.
BESSIS, MICHEL & KERLERO, MARC : *Le système d'enchères français*, Rocher, Paris, 1994.
COFFIN, GEORGE S. : *Bridge play from A to Z*, Faber and Faber, Londra, 1955.
COHEN, LARRY : *To bid or Not to bid, The Laws of Total Tricks*, Karen Callum, Little Fulls, 1992.
DE SERPA, ALLAN : *Logical Bidding*, Serpa USA, 1997.
EWEN, ROBERT : *Doubles*, Prentice Hall, Englewood Cliffs, N. J., 1973.
EWEN, ROBERT : *Openings Leads*, Prentice Hall, Englewood Cliffs, N. J., 1970.
FROST, H. FREDERIK & TRAUB, ALEC : *Bridge Odds Complete*, G.Coffin Publisher, Waltham, 1971.
GHELLI, NINO : *La difesa nel Bridge*, Mursia, Milano, 1978.
HARDY, MAX : *Competitive Bidding*, Devyn Press, Louisville, 1996.
HARDY, MAX : *Two over one game force*, Devyn Press, Lousville, 1997.
HAYDEN-TRUSCOTT DOROTHY : *Winning declarer play*, Award Books, N.Y., 1970.
JAÏS, P. & LEBEL, M. : *La majeure cinquième*, Rocher, Paris, 1976.
KANTAR, B. EDWIN : *Defensive Bridge Play*, Wilshire Book Co., Hollywood, 1976.
KANTAR, B. EDWIN : *Introduction to declarer's play*, Prentice Hall, N.J., 1968.
KANTAR, B. EDWIN : *Introduction to defender's play*, Prentice Hall, N.J.,1972.
KAPLAN, EDGAR : *Competitive Bidding in Modern Bridge*, Cornerstone Library, NY, 1968.
KARPIN, FRED : *The Finesse*, Prentice Hall, N.J., 1972.
KEARSE, AMALIA : *Bridge Convention Complete*, Devyn Press, Louisville, 1990.
KELSEY, HUGH : *Slam Bidding*, Victor Gollancz, Londra, 1979.
KELSEY, HUGH : *Simple Squeezes*, Victor Gollancz, Londra, 1985.
KELSEY, HUGH & GLAUERT, MICHAEL : *Bridge Odds for practical players*, Victor Gollancz, Londra, 1980.
KLINGER, RON : *Bridge Basics*, AB Publication, Sidney, 1983.
LAWRENCE, MIKE : *Overcalls*, Ed. Max Hardy, Las Vegas, 1988.
LAWRENCE, MIKE : *Balancing*, Ed. Max Hardy, Las Vegas, 1988.
LAWRENCE, MIKE : *Two over one*, Ed. Max Hardy, Las Vegas, 1987.
LAWRENCE, MIKE : *Passed Hand Bidding*, Lawrence & Leong Publ., Oackland, 1989.
LAVINTHAL, HY : *Suit-preference Signals*, Faber and Faber, Londra, 1964.
MAC LEOD, IAN & DONOVAN, PETER : *Bridge is still an easy game*, Ashfond Press, Southampton, 1988.
MARSTON, PAUL : *Winning decision in competitive bidding*, Grand Slam books, Australia, 1995.
MOLLO, VICTOR & GARDNER, NICO : *Card Play Technique*, Faber and Faber, Londra, 1971.
MOREHEAD, ALBERT H. : *Morehead on Bidding*, Macmillan Co., New York, 1964.
NORTH, FREDDIE : *Bridge Basic Defence*, Batsford, Londra, 1997.

REESE, TERENCE : *Reese on play*, Arnold Publishers, Londra, 1959.
REESE, TERENCE : *Master Play*, Cornerstone Library, New York, 1966.
REESE, TERENCE : *The play of the cards*, Penguin Books, Harmondsworth, 1967.
REESE, TERENCE & DORMER, ALBERT : *The Complete Book of Bridge*, Faber and Faber, Londra, 1973.
REESE, TERENCE & DORMER, ALBERT : *How to play a better game*, Steinand Day, New York, 1969.
REESE, TERENCE & BIRD, DAVID :*How the experts do it*, Faber and Faber, Londra, 1985.
ROTH, DANNY : *Signal success in Bridge*, Victor Gollancz, Londra, 1989.
VERNES, JEAN-RENÉ : *Bridge distributionnel*, Le Bridgeur, Paris, 2000.
VERNES, JEAN-RENÉ & BERNARD, CHARLES : *L'évaluation des mains au bridge*, Le Bridgeur, Paris, 1995.
The ACBL Bridge Bulletin, Memphis, colecție, 1950-2000.
The Dictionary of Suit Combination, Jean Marc Roudinesco, Londra, 1997.
The Official Encyclopedia of Bridge, Henry Francis, Alan Truscott şi alții, ed. V-a, ACBL Memphis, 1994.

Sfârşit

Editura Recif
Tehnoredactare computerizată:
Liliana Neamțu
Bun de tipar : *Noiembrie 2001*
Telefon : 3213501 *autor*
3322705 *editură*

ISBN 973-9179-59-2